
ISSN 0868-5967
ВИДЕО-АСС
ВЕЛИКИЙ
Дракон
D
Dendy®
№19 95
БИТМАН
Кенга
Бука
!?
Тайна перевернутой пирамиды
BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON
EARTH WORM JIM
FELIX THE CAT
PROBOTECTOR
DAFFY DUCK
CROSS FIRE
DRAGON
BATMAN RETURNS
RAMPAGE EDITION
BATTLETECH
A GAME OF ARMORED COMBAT
ЖУРНАЛ ЭЛЕКТРОННЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ
greatdragon.ru

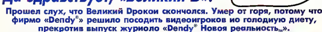

КОСМОС-ЗЕМЛЯ
ПЕРВЫЙ КОСМИЧЕСКИЙ ТУРИСТИЧЕСКИЙ ПОЛЕТ
БУРАН
1. МАРШРУТ: — КОСМОС — МОСКВА.
2. ЕЖЕДНЕВНО, КАЖДЫЙ ЧАС.
3. 40 ПАССАЖИРОВ.
4. ОТКРЫТИЕ МАРШРУТА: 1995 ГОД.

ВИДЕО-АСС

ВЕЛИКИЙ



Да здравствует, «Великий D»!



Прошел слух, что Великий Дракон скончался. Умер от горя, потому что фирма «Dendy®» решила посадить видеоигроков на голодную диету, прекратив выпуск журнала «Dendy® Новая реальность™».



Не верьте слухам! Великий Дракон бессмертен, о чем он вместе с редакцией «Видео-Асс» и заявляет этим журналом!



Наш адрес прежний: *109280, Москва, Велозаводская ул., 6а.*
Для писем: *103031, Москва, а/я 3.*
Телефоны: *118-89-55* (редакция), *118-44-83* (справки о наличии журналов в продаже, их стоимости и подписке).
Все подписчики получат журнал с самыми крутыми новинками мира электронных развлечений точно в срок.

Конкурс на лучшее описание игр продолжается! Победителей ждут призы ведущих фирм — поставщиков видеоигр в России!

Условия конкурса на странице 58.

Dendy

БИТМАН

Кенга

Бука

?!

Тайна перевернутой пирамиды

В связи с необычайным спросом на печатные издания по видеоигровой тематике редакция «Видео-Асс» приступает к выпуску нового ежемесячного периодического издания «Видео-Асс» Великий Дракон. Продолжая линию таких уже снискавших популярность изданий, как «Видео-Асс» Dendy® и «Видео-Асс» **КОРОНА**, редакция нового журнала собирается расширить сектор обзора, уделяя внимание всем уже вышедшим на российский рынок типам приставок и фирмам, работающим в области видеоигр. Долгое время явным лидером в этой сфере в России была фирма Dendy®. Именно она заполнила существующую на рынке развлекательных электронных товаров и услуг брешь, сформировала спрос, обширной рекламной компанией на радио, телевидении и в прессе, выпуском фирменной телепередачи, фирменного журнала, проведением конкурсов и викторин воспитала целую армию поклонников видеодосуга. Рынок игр стал стремительно складываться. Доминанту Dendy®, как всегда в России, подкашивали пираты. Но, тем не менее, на этом первом этапе явно действовал важнейший принцип: доминирует на рынке тот, кто его формирует.

Явные успехи Dendy® стимулировали другие фирмы к работе в этом перспективном сегменте деловой активности. Появились и в последнее время все более решительно заявляют о себе такие фирмы, как Кенмастер (приставки «Кенга™»), Битман, Бука и др. Начался новый этап развития рынка видеоигр.

И сегодня, увы, или к счастью, слоненок Dendy® не одинок в посудной лавке видео-наслаждений. Именно поэтому каждый его неловкий или неточный шаг на рынке не только ломает уже расставленные по полкам предметы, но и тут же используется более изящными и поворотливыми в силу меньших размеров конкурентами и обращается во благо рыночной ситуации. Как вы помните, динозавры вымерли именно из-за своих больших размеров и малой адаптивности к постоянно меняющимся условиям. Слоненок Dendy®, большой и тяжелый, бесспорно снискал на веки славу основателя — и потому навсегда займет свое место в основании пирамиды, которая, однако, как айсберг в теплых водах, вполне может перевернуться.

Кто тогда окажется на вершине пирамиды?

Главный редактор
В. Борев

Сегодня мы предстовляем ряд товоров фирмы Кенмостер — одного из ведущих претендентов но место но вершине.

"Кенга твой надежный друг, Кенгу любят все вокруг"

Не будем обсуждать точность второй чости этого зоявления, звучощего в рекломе фирмы Кенмостер. Попотоем, что кто-то пюбнт, кто-то нет, кок впрочем, и сопеные огурцы, и купоние в прорубн, н Фнлнппо Кнркорово. А кок же может быть нноче? Вожнее розоброться в том, нcorrect скопько розноobrозен и кочественен товор «от Кенги™», сильно лн и в кокую сторону он отличоется от стовшего зопоном тоеоро «от Dendy®».

Приставки с 8-битным процессором

Дво вндо восьмибиток «от Кенгн™» — Ken-Boy и Ken-Kid — роботоют в том же стондорте, что н Classic, и Junior «от Dendy®», что обеспечнвоет нх совместнмость по игровым кортриджом. Это, новерное, одно из нонболее существенных хорoктернстик для вндеонгроков, ток кок онн могут быть уверены, что купленный кортридж в могознне «Dendy®» подойдет для Кенги™ и нооборот.

Прнстовко Ken-Kid относнтся к сомым что нн но есть привычным для игроков, знокомых с Classic и Junior, ностольным пристовком. Оно роботоет с тепевизороми снстемы PAL и имеет в комплекте все оксессуоры, необходимые для ее подключения и игры. Менее привычной вяляется пристовко Ken-Boy, у которой в одном корпусе совмещены и процессор, и джойстик первого игроко. Когдо нгроешь, токое впечотление, что джойстик непосредственно подключен к тепевизору. Удобно это или нет — решойте сомн. Зото, что несомненно здорово — это усовершенствовонный джойстик, в котором крестик нопровлений устоновпен но пповоющей шоровой опоре. Токой джойстнк существенно повышоет точность упровления двнжущимнся объектоми, что особенно вожно в оркодных нгрох и симупяторох. И что хороктерно, по этому прннцнпу сдепон и «встроенный» джойстнк, и выносной — для второго игроко.

Кстотн, в состов комппекто постовки вдеопрнстовки Ken-Boy включен кортридж «300 in 1». Цепый ряд игр из этого кортриджо был опнсон в нонших журнопох: «Tetris» (№10 и 13), «Bottle City» (№8), «Golozo» (№7), «Ice Climber» (№6), «Wild Gunmon» (№14), «Lunor Boll» (№14), другие еще ждут своего чосо.

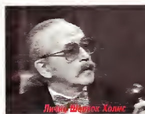
Приставки с 16-битным процессором

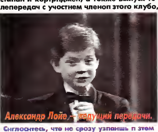
Норяду со всем известной MegoDrive II, фнрмо Кенмостер продоет и свон фирменные прнстовкн Mego-Ken двух моднфикоций. Прннципиопьных отпичий, токих, что срозу решоешь: «Ах! Беру тольно эту пристовку!», у обонх Ken'ов и MegoDrive II нет. Ток, мелочн тнпо того, что у MegoDrive II нет гнездо для подключения стереоноушннков. Клосс одни, кочество прнмерно ровное, горонтийный срок одинокое.



Поиск оригинальных решений

Понятна, чта еслн одно фнрма апереднло другую с выходом но рынан с определенным товором, та другоя должно не толька пытпускоть товор, па нрайней мере, «не хуже» (чта Кенмостеру удолось плалне), но н нскоть орнгннольнын путн его прадпнження к покупотелю. Созданне фнрмой Кенмастер клубо друзей Кенгн™ («Кнн-клубо»), члены котарого получоют определенные льготы прн покупке прнстапан и кортнджей, а токже выпуск телепередач с учостнем членоп этого клубо,


Лично Шерлок Холмс (Бнснлий Липанин) задает вопрнсы участнинам снрнвиеваиий


Александр Лойе – ведущий передачи.

Снглоснтесь, что не сразу узнаешь п этом джнитльмене псем известнига Сндарево, знанимеге с ногым слевом на букву «Х».

чення ребят п нгру: в «кенговской» прагромме учостннкн действительно нграют, о не являются лншь зрителямн.

Вот ннкоторые ноды нз пераой тнлепнзнонной передочн, оргонизопонной фнрмой Кенмостер.


Призы от фирмы Кенмастер учостпннам телннгры.

нплнсь ннтересными шагамн к попышенню популнрнасти торгопай моркн «Кенго™». В следующнх номерох журнало мы плоннруем подробно освещоть деятельнасть «Кен-клубо», о сейчос отметнм лншь та, что телепрогроммы Кенгн™ ннчуть не похожн на передочн Dendy® и построены но сопершенно ниой ндее попле-


Одна из сценок по путн н ннхнщенний снрнннн велннннгн сыщнно с Бейннр-стрнт


Играйте и выигрывайте!

Магазин «Кенга»: *ул. Покровка, д.2*
Магазин «Кенга»: *ВВЦ (бывш. ВДНХ), пав. 153 (главная аллея, левая сторона)*
Рекламный тел. *(095) 115-60-01 (инфармоцнанная служба)*



ОДЕРЖАНИЕ

Новости, новинки

Рекомендовано в качестве учебного пособия по компьютерному моделированию для учащихся художественных ВУЗов и техникумов.

В оформлении номера использованы материалы, предоставленные на лицензионной основе Издательскому дому «Видео-Асс» издательской группой «Hachette Filipacchi Presse» из принадлежащих ей журналов «Joystick», «Joypad», «Video7» и «PREMIERE»

Вот как делалась игра Shaq Fu, которую мы представили в «Видео-Асс» Dendy° №16.

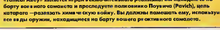
Шоу Шака

Shaq Fu является игрой, и которой на сцину выходит знаменитый баскетбоист Шакил О'Нил. Его больше не интересуют баскетбольные корзины и броски мяча в них, здесь он превращается в отважного воина, призванного защитить мир (знакомый мотив). Чтобы стать настоящим героем видеоигры, Шакил был заснят со всех сторон, и его оцифрованные изображения были введены в компьютер, в котором из него при помощи видеосредств сделали превосходного бойца, в чьем распоряжении имеются шестьдесят различных ударов.

Реактивный самолет.



«Tamcat Alley» является играй исключительного реализма. Вы находитесь на борту военного самолета и преследуете полковника Поувича (Pavich), цель которого —развязать химическую войну. Вы должны помешать ему, используя все виды оружия, находящиеся на борту вашего реактивного самолета.



НОВОСТИ / НОВИНКИ

«Эгида». Флот надежно защищен

Морские баталии предстают перед нами в новом свете, благодаря игре «Aegis». Теперь в вашем распоряжении последние достижения электроники для маневрирования кораблями, а главное, для меткой стрельбы по вражеским судам. Попали? Молодцы!



Перед нами морская битва «высоких технологий».

Пуск торпеды

AEGIS DECLASSIFIED

GUARDIAN OF THE FLEET

OS CD-ROM

15 городов нужно освободить, победить

32 чудовища, использовать

42 волшебных предмета, применить

68 видов оружия — вот такая программа действий в «Secret of Mana» на Super Nintendo™.

---

32 конфигурации различных цветов предстают на экране при использовании переходника «Супер Геймбой», позволяющего «проигрывать» картриджи Game Boy™ на Super Nintendo™.

---

203 сантиметра — таков рост Дэвида Перри, программиста, создателя «Аладдина».

Автагонки с выкрутасами

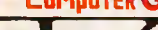
Автоспорт всегда занимал привилегированное положение на приставках, особенно это касается великолепных имитаций «Формулы 1». Гоночные соревнования проходят так разнообразно и с такой фантазией (вспомним замечательную «Super Mario Kart»), что создатели игр постоянно возвращаются к этой теме. Фирма «Gametec», кроме симпатичной игры «Race Days», занялась гонками на снегокатах (игра «Full Throttle Racing»). «Сони», со своей стороны, предлагает «Micro machines», где вы управляете миниатюрным автомобилем, который носится по трассам, размеченным на школьной парте (среди карандашей и ручек), на рабочем верстаке (осторожно, не столкнитесь с отвертками), на кухонном и бильярдном столах.





Японские впечатления
или
Чем «там» дышат геймеры

«Да, — раздумчиво изрек Великий Дракон, — ничем-то нынешняя молодежь не интересуется, уставится в телевизор и ничего, кроме комнаты из четырех стен и видеть не желает. Я на днях заглянул в Дели Чус к маленьким братьям ниндзя, сидят, жуют котлетки, нет чтобы путешествие какое совершить. Ведь кругом столько интересного».
«Слушай, дружище Woder, — продолжил Могучий, — может прошвырнешься в Японию, поглядишь на видеожизнь тамошнюю, да нам расскажешь? Скоро будет уже десять лет, как появились игровые приставки! Но самое ужасное, что за все это время ни в одном номере «Видео-Асс» Dendy* не было опубликовано ни одной статьи о родине компьютерных игр».
Просьба Ужасного, что приказ сержанта, и повернулся кругом через левое плечо и вышел из пещеры, услышав вослед: «Не забудь про восьмибитки!»
Через пару часов после прилета на благословенную родину усатого итальянского водопроводчика и обычая харакири, я был готов приступить к самым активным действиям. Узнав от местного информатора, что улица, где расположена основная масса «вражьей» компьютерной техники и приставок, находится совсем рядом, я устремился туда, игнорируя всевозможные экзотические соблазны. Проехав на комфортабельной подземке пару остановок, я очутился там, куда каждый выходной направляется больше половины токийских геймеров — на улицу Акихабара.
Выйдя из метро, однако, я ровным счетом ничего не увидел, кроме скромной вывески «Акихабара — 200 метров по прямой». Не долго думая, я помчался в указанном направлении. После пяти минут интенсивной ходьбы появилось странное ощущение, что я уже на месте. И точно, прямо надо мной висела огромная реклама KONAMI WORLD, которая не сразу позволила разглядеть двухкилометровую улицу, буквально кишащую компьютерными магазинами, магазинчиками и магазинишками (по данным нашей агентуры их насчитывается более семисот). В здание, на котором висела реклама, была очередь! (В мире Новой Реальности$_{тм}$ бывают разные чудеса — даже очереди в Японии). Оказалось, что





очередь извивалась за самой свежей конамиевской игрушкой из серии Тини Тун. Игрушку брали нарасхват.
На новокупленное сокровище можно полюбоваться, не сходя с места, вставив картридж в одну из приставок, стоящих у стены. Прошу заметить: просто стоящих, а не прикованных, и всласть поиграться. Если какой-нибудь японец вознамерится покупать игру, он культурно подойдет к стендам, на которых лежат СОТНИ картриджей. Не сумев выбрать подходящий, поскольку глаза были в разбеге, и

решил отвести душу, поиграв на Sony Playstation, но как говорится «делу время — потехе час», и поэтому я с тоской на сердце покинул этот замечательный магазин. Но уже через пару минут от тоски не осталось и следа, так как я уже стоял у очередного прилавка с Супернинтендовскими кассетами и пускал слюнки. Картриджей было великое множество, и среди них такие хиты, как Super Races (Stunt Race FX), Donkey Kong Country, скрывающийся под псевдонимом Super Donkey Kong, и еще толпа всего.
Но четко помня напутствие Великого, я начал искать восьмибитки, и нашел их (да, Блистающий должен быть доволен), правда не в таком количестве, как Супер Нинтендо$_{тм}$, но все же они еще не ушли в мифологию. Напротив, у японцев появилась новая восьмибитная модель, использующая не привычные картриджи, а пластиковые карточки, размером с проездной на метро. И это намного удобнее.
Вот так бродил я из магазина в магазин, поглядывая на игры, на приставки и заметил потрясающую вещь: в каждом, пусть даже самом маленьком магазине было навалом игр, и не просто навалом, а НАВАЛОМ. Продавались любые картриджи, за любую цену и в любом состоянии (понятно, что в любом состоянии не значит, что порванные и сломанные).
В более крупных магазинах все подразделено на этажи. На первом, скажем, восьмибитки, на втором Sega, на третьем SNES, на четвертом 3DO и JAG, ну и так далее. Даже игры для PC, и те там ПРОДАЮТ! Но самое потрясающее — для того, чтобы найти нужную игру, надо пережить целое приключение (не в плане крутой перестрелки из лазерных пистолетов, а в плане того, что «попробуй отколоть»)
Взять хотя бы к примеру Softmap World. Вы не были в Softmap World? Так вот, майор Томин мне и говорит... тьфу, к чему это я. Это самый большой магазин, торгующий электроникой, в том числе и приставками. Из вычислительной техники там нет разве что счетов с костями. А вот игр там действительно куча, и что самое интересное, так это то, что игру можно заказать на дом, ее вам привезут, и спасибо скажут, за что, непонятно.
Потихоньку наступили сумерки. На улицы Токио опустился вечер. «Небо залунявилось, звезды пальцем троль». Японцы кучковались как опята... Маленькие братья ниндзя доели свои котлетки и пошли подраться до ужина... Смертельно опасное задание Великого казалось почти выполненным, но уезжать что-то не хотелось. Тем более, что на этой самой Акихабаре должен был проводиться фестиваль компьютерных игр — вещь совершенно огромная по масштабу. Но тут четкий ментальный сигнал Великого взорвался в моем мозгу: «А ну, быстро домой, я тебе покажу самодеятельность».

Duck Wader



«ПРИКЛЮЧЕНИЯ СЛОНЕНКА ДЕНДИ»



Слоненок Денди — веселый и работящий парень. Он не только задорно скачет по экрану телевизора в рекламе, но и помогает путешествовать картриджам с играми — из города в город, из магазина — в дома юных приставковладельцев. Но оказывается, наш милый лопоухий друг может не только знакомить ребят с братьями Марио или Бэтменом — Человеком-Летучей Мышью, но и сам готов отправиться на корабле в «кругосветку».

Каким образом? Так ведь двадцатый первый век на пороге — у Спилберга и динозавры ходят, не говоря уже о маленьких слонятах. И хотя Америка — совсем не Россия, наш отечественный потомок мамонта все равно «ожил», и даже без вмешательства знаменитого режиссера. Он «заново родился» на московской студии анимационных (или мультипликационных — кому как проще) фильмов «АРГУС».

Мультсериалы — дело старое, проверенное временем и заслужившее всенародную и многонациональную оценку детей и родителей во всем мире. Но до недавнего прошлого на наших телеэкранах регулярно появлялись только известные Волк и Заяц. Потом зачастили Том и Джерри, приехал «импортный» Винни-Пух с командой. Интернационал — это хорошо. А наши мультгерои — еще лучше! Теперь к ним добавится и Денди.

Уже разработан сюжет многосерийного мультфильма (режиссер Андрей Игнатенко знаком многим зрителям по рекламному клипу «про Гадкого рубленка» и совместной работе с режиссером Ивановым-Вано), первая серия которого практически готова. Основной «пружиной» сценария (авторы — Михаил Бартенев, Роман Митрофанов), стала ситуация «путешествие», или «кругосветное плавание», о чем и говорилось в начале статьи.

Несмотря на то, что все мы, в общем-то, знаем, что окружающий мир не так уж велик, место для приключений всегда найдется. Даже взрослому за один день (или даже месяц) не увидеть всех стран.

Слоненку же, которому интересно абсолютно все на свете — от египетских пирамид до заброшенных городов в Южной Америке, происшествий хватит на 13 (пока) частей.

А первая серия ленты посвящена, конечно, не этому, а знакомству с главными героями «Приключений ...»

Как в любом современном городе сосуществуют люди различных национальностей, так и в «городе Денди» уживаются бок о бок птицы и звери — большие и маленькие. Дома, офисы, реклама — почти все «взаправду». К сожалению, как это часто бывает, мирный пейзаж оскверняется преступниками во главе с Боссом — большим серым Крысом — которые (не больше и не меньше) решают покончить с благодействием окружающих. В особенности их волнует успех одного начальника преуспевающей фирмы, посвятившей себя «детскому бизнесу», то есть, занимающейся производством и продажей видеоигр. Несмотря на столь серьезную характеристику, в этом персонаже любые девчонка и мальчишка без труда узнают старого знакомца — слоненка Денди.

Для того, чтобы разделаться со слоненком, крысообразные противники чего только не придумывают — начиная от банальных взрывов и ядов и заканчивая супермодным ныне наемным убийцей. Но для Денди эти «ужасы» превращаются всего лишь в интересную игру под названием «убегалки-догонялки», из которой он каждый раз (естественно!) выходит победителем. Поэтому, сколько бы не метал Крыс дротики (как в прямом, так и в переносном смысле), в доброго, честного, неподкупного, справедливого Денди — враг всегда остается в дураках.

Между прочим, данный сценарий мультфильма не был единственным в своем роде. Наряду с «комическим триллером» (а именно так официально можно назвать жанр «Приключений...») рассматривался сценарий «боевика». В нем Денди, молодой начинающий борец за справедливость во всем мире, под руководством старого могучего Зайца Эдди осваивал приемы ниндзю-цу и попутно спасал от гибели мэра города Бэкфайр Большую Свинью (604 килограмма чистого веса), его дочь и сам город в придачу. В этой ленте Слоненку противостояли не крысы, а шакалы. Но случилось так, что мы с вами увидим то, что увидим, то есть — кругосветные путешествия. Что, вероятно, с точки зрения гуманности, приятнее сломанных рук и оторванных голов. Хотя и первая, почти готовая, серия не очень похожа на рождественскую сказку «для самых маленьких».

Увидеть «Приключения слоненка Денди» мы сможем уже совсем скоро — ориентировочно, премьера ленты назначена на июнь 1995 года.

Наталья Полетаева



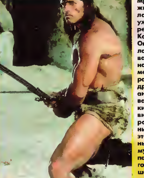


Mappy

«Эта нгра хараша тем, что развивает павкасть, — считает Виталнй Климав из подмаскавнага гарада Ступино. — Не каждый справитсв с ралью храбрай мышки, гупвющей среди кашек и сабирающей призы».

Чтабы прайти очереднай зтоп, нужна саброть все призы в даме, набирав как мажна бапьше ачкав. Очки — эта мышкина жизнь, за 20000 и 70000 идет нх прнбавпение. В даме мнага зтаже, катарые дапжна прайти мышка, в чем ей памагают батуды, где вы паказываете чудеса павкасти, а кашкн бессильны. Эффектный прием расправитьсв с ачереднай партней кнсак, зта аткрыть перед нх насами мигающую дверь. Из двери вырываетсв патак знергии, унасвщий кашек с зкрана. Бапьше всего ачкав дают за талстога ката и асабенна тагда, кагда вы успеваете взвть прнз, пака зтот тапствк сидит внутри нега. На нанбальшее каличества ачкав сабнраетсв на прнзавых уравнвх, где ваша задача пракалать как мажна бапьше шарикав. За все шары дают 5000 ачкав. Спедите за саабщенивми на зкране. Еспи паввнпась слава HURRY, и музыка заиграла быстрее, следует патарапнтьсв. Иначе выскочит какайта круглвшак, коснетсв Маппи н атнимет жнзнь. Начинав са втарага зтапа Маппн мажет хадить па чердакам, забратьсв куда мажна, падпрыгнув на батуде, на памнните, что падпрыгивать на нем мажна не бапее трех раз, а не та правалитесь.





Conan

Мрачнае жестакае прашпое. Здесь пабеждает н выживает тат, на чьей старане снпа. Ну уж Канан-та снлай не абдепен, ега аграмный меч навадит на врага ужас, а репутацнв безжаластнаго убнйцы бежнт впереди нега.

Канан отправпветсв в свае ачереднае путешествие. Он нщет легендарный меч Скеласа, дающий ега абладатепю сипу багав. На на пути у Канана встает вайска Тьмы, рукавадимае ужасным и злабным ханам Замбулай, который также не прачь завпадеть мечам, чтабы палучить безграничную власть над мирам. На и Канан не адинак. С ннм ега друзьв — Сфандра, женщина-ваин н Алвари, черный гнам. Втраем ани отправпвются на паискн приключеннй. Множества апаснастей встретнтсв нм на пути: жестокие схватки са злабными манстрамн, загадачные праисшествнв. На краме врагав, у Канана в путн найдутсв н старанники, например, ванны-северяне, адетые в зеленые плащн. Не забывайте, чта цели у Канана, хоть в этай игре ан ваш герай, отнюдь не самые благарадные, мапа атпичающиесв ат цепей хана Тьмы. Пастаму не упускайте спучав абагатнть Канана, сабирав па дараге всевазмажные призы, в асабеннасти драгоценнасти и аружие. Старайтесь держатьсв падапьше ат магав, на как мажна чаще абщайтесь с другими пюдьмн. Эта памажет Канану дабратьсв да цепн.

Tarin III, г.Улан-Удз

Lethal Weapon

(Смертельное оружие)

«Здравствуй, дорогая редакция «Видео-Асс» Dendy®! Я уже писал тебе два раза не столько в надежде выиграть приз, а сколько надеясь увидеть свое имя в твоем супержурнале. Но счастье дважды не улыбнулось мне, поэтому я и решил написать третье письмо. В нем я посылаю описание игры «Lethal Weapon» для приставки Dendy® (8 бит), сделанной по одноименному фильму с Мелом Гибсоном и Дэнни Гловером в главных ролях».

В игре 9 уровней. Играть можно одному, но менее героев в процессе. Вы один из двух полицейских, белого и негра, чья задача — очистить город от бандитов. Вы вооружены пистолетом, который нажатием кнопки «Select» можно убрать, чтобы он не мешал вести рукопашный бой. Если вы увидете полицейского за экраном влево, то этим вы помениете его на негра, который дерется руками лучше своего белого напарника, однако хуже прыгает. Еще один вид оружия — бомбы, «отобронные» у врага. Точнее, вы всегдо (если успеете) можете схватить брошенную в вас бомбу и вернуть ее отправителю, будь то рядовой бандит, будь то вертолет. Сложность игры нарастает от этапа к этапу, и если в начале противники убиваются с одного выстрела, то затем ио них приходится тратить горазда больше боеприпасов. К счастью, за убитых врагов вам восстанавливают жизненную энергию, патроны и даже могут выдать броиежилет.

Боссы игры.

Первый босс — каратист. Его лучше просто пристрелить.

Второй босс — толстяк, против него предпочтительнее выпустить полицейского-негра, имеющего кулаки помощнее.



На третьем уровне вам предстоит сразиться сразу с двумя каратистами. Метод расправы тот же, что и с одним.

Четвертый босс — высокий бандит, вооруженный автоматом. Выстрелами его «гасить» долго, будьте проще — берите негра и вперед.

На следующих четырех уровнях в качестве боссов вам будут противостоять «знакомые уже лица» — те же каратисты, толстяки и бандиты во все более увеличивающемся числе. Тактика все то же, разве что с парой толстяков на седьмом этапе желательно расправиться комбинированным методом: одного пристрелить, а другого — негром.

Последний уровень наиболее сложный. На нем вам придется схватиться с тремя боссами — каратистом и толстяком, а также с главарем этой шайки, бандитом с суперавтоматом. Но ваш негр справится и с ним.

Пара полезных советов.

На третьем уровне вам нужно будет обезвредить три бомбы. Их нужно бить в тот момент, когда на них загорается лампочка. Иначе вы рискуете потерять половину энергии.

На некоторых уровнях вы наткнетесь на запожников. Ни в коем случае не убивайте их — это не приветствуется настолько, что у вас отберут все набранные очки.



Евгений Овчинников,
г.Москва

Lethal Weapon

(Смертельное оружие)

«Здравствуй, дорогая редакция «Видео-Асс» Dendy®! Я уже писал тебе два раза не столько в надежде выиграть приз, а сколько надеясь увидеть свое имя в твоем супержурнале. Но счастье дважды не улыбнулось мне, поэтому я и решил написать третье письмо. В нем я посылаю описание игры «Lethal Weapon» для приставки Dendy® (8 бит), сделанной по одноименному фильму с Мелом Гибсоном и Дэнни Гловером в главных ролях».

В игре 9 уровней. Играть можно одному, но менее героев в процессе. Вы одни из двух полицейских, белого и негра, чья задача — очистить город от бандитов. Вы вооружены пистолетом, который нажатием кнопки «Select» можно убрать, чтобы он не мешал вести рукопашный бой. Если вы увидете полицейского на экране вверху, то этим вы поменяете его на негра, который дерется руками лучше своего белого напарника, однако хуже прыгает. Еще один вид оружия — бомбы, «отобранные» у врага. Точнее, вы всегда (если успеете) можете схватить брошенную в вас бомбу и вернуть ее отправителю, будь то рядовой бандит, будь то вертолет. Сложность игры нарастает от этапа к этапу, и если в начале противники убиваются с одного выстрела, то затем их приходится тратить гораздо больше боеприпасов. К счастью, за убитых врагов вам восстанавливают жизненную энергию, патроны и даже могут выдать броежилет.

Боссы игры.

Первый босс — каратист. Его лучше просто пристрелить.

Второй босс — толстяк, против него предпочтительнее выпустить полицейского-негра, имеющего кулаки помощнее.



На третьем уровне вам предстоит сразиться сразу с двумя каратистами. Метод расправы тот же, что и с одним.

Четвертый босс — высокий бандит, вооруженный автоматом. Выстрелами его «гасить» долго, будьте проще — берите негра и вперед.

На следующих четырех уровнях в качестве боссов вам будут противостоять «знакомые уже лица» — те же каратисты, толстяки и бандиты во все более увеличивающемся числе. Тактика все та же, разве что с парой толстяков на седьмом этапе желательно расправиться комбинированным методом: одного пристрелить, а другого — негром.

Последний уровень наиболее сложный. На нем вам придется схватиться с тремя боссами — каратистом и толстяком, а также с главарем этой шайки, бандитом с суперавтоматом. Но ваш негр справится и с ним.



Пара полезных советов.

На третьем уровне вам нужно будет обезвредить три бомбы. Их нужно бить в тот момент, когда на них загорается лампочка. Иначе вы рискуете потерять половину энергии.

Но некоторых уровнях вы наткнетесь на запожников. Ни в коем случае не убивайте их — это не приветствуется настолько, что у вас отберут все набранные очки.

Евгений Овчинников,
г.Москва

FUN CLUB

Joe & Mac

Способы убивания некоторых боссов.

Проснувшийся динозавр. Возьмите в качестве оружия колесо и встаньте под холмом так, чтобы динозавр не достал до вас хвостом, но чтобы вы, при этом, могли доставать его. Такое место есть. Теперь просто стойте и стреляйте вверх.

Кровожадный цветок. Сядьте как можно ближе к цветку и кидайте в него своим супероружием (увеличенными стрелами, колесами, бумерангами), а когда он начинает плеваться горохом, отбивайте его простыми ударами.

Птеродактиль. Заранее, пока он еще не успел появиться на экране, «раскрутите» свою руку, затем прыгните и выстрелите в него. Приземлившись, немедленно вновь прыгните как можно выше, иначе птеродактиль собьет вас. Если же он принес яйца, отложите все дела и займитесь ими.

Стая хищных рыб. Сядьте и, не сходя с места, кидайте оружие то влево, то вправо.

Водный дракон. Пока из-под воды торчит его башка, встаньте под ней и кидайте топоры вверх. Когда он вынырнул, а затем поплыл, держа голову низко над водой, бегите за ней (в тот же угол, что и она). Когда дракон отплюется рыбой, он вновь нырнет и начнет перемещаться к другому углу. Вот на полпути его и нужно перехватить, сделав высокий прыжок.

Гигантская змея. Можно пробраться за голову змеи и присесть так, чтобы мелкие ящеры вас перепрыгивали. Теперь «раскрутите» руку и кидайте оружие так, чтобы змея не задела вас головой.

Антон, г.Москва



КОТ ПО ИМЕНИ ФЕЛИКС

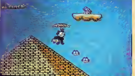
Все началось с неожиданного телефонного звонка Профессора, который сообщил Феликсу совершенно ужасную новость: «Я похитил котенка. Хочешь его спасти — отправляйся на Марс, где тебя будут ждать. Хотя я не верю, что ты прорвешься через все препятствия, причем время на дорогу у тебя ограничено. Дерзай, померяемся силами!»
И Феликс, долго не раздумывая, отправляется в путь.

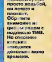
Собирайте мордочки Феликса. Вы получите жизни, энергию и... транспортные средства.

Египет... В стольких видеоиграх мы влезали в египетские пирамиды, что в конце концов будем знать эту страну, не побывав в ней.

Будьте проще в поединках с боссами. Бейте как можно больше и чаще. Все просто до предела.

По мере того, как Феликс собирает сердца, он меняет свой вид.
Вместе с его средством передвижения и костюмом меняется и его оружие, становясь все более эффективным.





Феликс не довольствуется просто ходьбой, он летает и плавает. Обратите внимание на цифры рядом с надписью TIME. На спасение котенка отводится довольно мало времени.





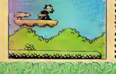
Эти сумки — входы в призовые этапы. В них вы найдете максимум кошачьих мордочек, а за ними — многочисленные призы.



По материалам письма Дмитрия Аракелова, г.Красноярск

Уровень 1. «Лужайка». Расположенные повсюду значки с изображением кошачьей мордочки — это призы. Собирайте их как можно больше. А главное, не дайте ускользнуть сердечкам (жизни) и бутылочкам (энергия). Опасаться же следует всего остального, даже имеющего безобидный вид: улиток, кроликов, рыб, птиц и, даже, пней. Посматривайте вверх — сумка в небесах означает BONUS. В конце уровня вам навстречу выезжает на коне рыцарь-босс. Он будет швырять в вас ядра, а вы ему — кнопкой «B»!

Уровень 2. «Пирамиды». Феликс летит по воздуху на зонтике, собирая значки-призы-очки. Как только удастся ему набрать побольше, Феликс пересядет на воздушный шар, который не только летает, но и стреляет. Еще несколько значков — и Феликс в самолете! Гроза всех врагов! Но вот вход в пирамиду, здесь уже на самолете не полетаешь, приходится вновь собирать очки, чтобы обзавестись танком. А в конце — перестрелка с боссом, Тугодумом, атакующим вас с высоты пружинящих ходулей.



Уровень 3. «В Антарктике». Путешествие продолжается во льдах. Какие-то яйцеголовые типы убивают одним прикосновением. Лучше сбегите от них, вспрыгнув на пролетающую птицу. А в конце ждет босс — мистер Цилиндр. Он так усердно швыряется камнями, что заслуживает, чтобы вы ему хорошенько поддали.

Уровень 4. «На островах». Опасайтесь птиц, совершающих хитроумные маневры не хуже летчика-истребителя. Прыгающие рыбы и динозавры — тоже не питают симпатии к котам. Но есть и спокойные моменты — плыви себе в удовольствие на лодке, на дельфине да призы собирай.

Уровень 5. «Джунгли». Здесь Феликса подстерегают те же опасности, что и на ранее, только несколько усложняется маршрут. А вот босс оригинален. Это двойник Феликса, кот-убийца.

Уровень 6. «Океан». В зависимости от набранных очков плывет Феликс по океану на лодке или на дельфине и привычно отстреливается от хищных рыб и птиц. Бродить же по ледникам гораздо опаснее. При прыжке с ледника на небольшую платформу сразу же отходите назад, не то сорветесь в пропасть. Главное — осмотрительность! Босс уже известный — мистер Цилиндр, обстреливающий Феликса снежными комьями.

Уровень 7. «В космосе». Ну, наконец-то, Феликс выбирается на прямой путь к Марсу. Феликс на летающей тарелке лихо огибает планеты и прочие астероиды. Сейчас, ближе к концу, особенно внимательно следите за временем. Не то повторится Золушкина история: время истечет, ваш роскошный экипаж, то бишь летающая тарелка растает в воздухе как мираж, а вы провалитесь в бездну.

Уровень 8. «Марс». Наконец-то вы у цели. Осталось расквитаться с Профессором. И чтобы это увереннее сделать, предварительно загляните во все три сумки, находящиеся в лаборатории, и как следует вооружитесь. Еще усилие — и котенок спасен!



Почему герои боевиков так любят попадать в самые невероятные передряги? И откуда в играх «Contra», «Double Dragon», «Battletoads» и др. появляются все новые и новые никем не виданные враги? Может, не стоит так вот сразу рваться в неизведанное, ведь, как убедительно доказал Индиана Джонс в 14 номере «Видео-Асс» Dendy*, если уж совсем припрет нужда до героического, то место подвигам найдется и в повседневной жизни. Боевик «Cross Fire» как раз предоставляет возможность попробовать свои силы в грозных событиях не столь отдаленного прошлого. Этот боевик создан как будто специально по заказу политических руководителей всего мира. Представьте себе, что где-то возникли какие-то международные осложнения. Политики помучались-помучались, но все вышло у них шиворот-навыворот народу на потеху.

Ах так, обозлились политики, раз все вокруг такие умные, мы умываем руки. Поздравляем, вы теперь — Эрик, солдат спецназа. Берите вертолет, оружие и отправляйтесь оправдывать высокое доверие. А мы посмотрим, что у вас получится.

И вот вы нежданно-негаданно оказываетесь в гордом одиночестве среди джунглей Вьетнама. Но где же обещанное оружие, неужто придется идти на противников с голыми руками? Так и закончились бы приключения, не начавшись, если бы не поделился с нами своими советами бывалый рейнджер Alex из Москвы.

Итак, в начале игры действительно придется поколотить нескольких противников (кнопка «B» или «Turbo B»), отбиваясь гранатами («B» или



леку камней и, перепрыгнув («A» или «Turbo A»), треснуть по правому верхнему булыжнику, как появится автомат. Жить сразу становится легче. Правда, теперь придется обходиться без гранат, зато можно стрелять через весь экран вправо, вправо-вверх, вверх и влево. А еще, оказывается, можно лазить по свисающим лианам, лестницам и цепям (для этого надо подпрыгнуть и нажать джойстик вверх или вниз). Без автомата этот трюк бесполезен, зато снимать засевших на вышках противников очень удобно. Бежите вы так, постреливаете, от предательских стрел в спину и обвалов на голову уворачиваетесь (их, кстати, тоже можно расстреливать) и в очередном складе камней находите еще один «Turbo B» + вверх) от наседающих сверху снайперов. Но ведь и враги в джунглях вооружены не намного круче — ножи да все те же гранаты. Зато, стоит лишь добраться до лежащих неподо-

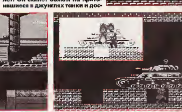
приз. Эти призы не только позволяют повысить огневую мощь, но и восстанавливают жизненную энергию (вертикальные черточки в левом верхнем углу, их максимальное количество

Великий Дракон
твоя планета

ROUND 1 VIETNAM 1 ROUND 1
CROSS FIRE

равно 8). Ну, теперь-то уж бояться нечего, и как говорят американские члены клана воинов специального назначения, кавабанга!!! Пробираемся в пещеру, очищаем ее от солдат противника и вновь выпрыгиваем на поверхность. А вот и первый босс — с неба спускается здоровенный вертолет и открывает такую пальбу, что стальной пол не выдерживает и кое-где появляются смертельно опасные провалы.

сходитесь «лоб в лоб» и стреляете в упор. Во втором случае лучше всего встать у середины экрана так, чтобы пушки вертолета оказались справа и слева. Тогда их снаряды будут угрожать лишь вашим ногам, а от этой опасности легко увернуться прыжком. Однако, победа над боссом — только половина дела, теперь надо прорваться сквозь вражеские танки к концу этапа. После поединка с боссом энергии осталось маловато, так что не торопитесь, все подозрительные объекты старайтесь нейтрализовать издали, как только они появятся на экране. Но вот, наконец, экран перестал двигаться вправо, и взорвана последняя вышка. Подбегите к левой границе экрана и вас заберет вертолет. Он скинет бомбы на притаившиеся в джунглях танки и доставит вас на следующий этап, в Прагу.



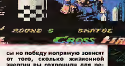
Да, положеньице... Эй, ветераны, на вас последняя надежда! Оказывается, этого босса (как и всех последующих) можно бить одним из двух способов: либо вы уворачиваетесь от выстрелов и стараетесь выбить пушки, либо

Здесь Эрику предстоит побороться с подводными лодками, а боссов целых два — подлодка с четырьмя и подлодка с шестью пушками. Если вы на предыдущем этапе нашли приз, позволяющий стрелять ракетами, перед вами встанет нелегкий выбор: не брать призы-автоматы и остаться почти без восполнения жизненной энергии, либо призы брать и на некоторое время проститься с ракетами. Опытные воины, вроде москвича Alex'а, выбирают восполнение жизни. Ведь в их руках даже булавка — грозное оружие.

Дальше вам поставят цель уничтожить боеприпасы и корабли во Владивостоке. Здесь противник впервые применит десантников на дельтапланах. Боссом будет танкетка в подземном тоннеле, бояться ее гусениц не следует, стреляйте прямиком по башне.

На четвертом этапе (Колумбия, ну прямо как в «Jungle Strike»!) начнутся настоящие трудности. Эрик сразу же оказывается на









крыше мчащегося с бешеной скоростью железнодорожного состава под перекрестным огнем моментально остающихся позади танков и снайперов. Однако, предупреждает Alex, это еще цветочки, ведь поезд сам по себе не доставит вас на следующий уровень. Вам предстоит пробежать под свинцовым ливнем до конца состава, где Эрика будет поджидать вражеский вертолетик с тремя пушками. А чтобы мало не показалось, с вертолетика будут спускаться десантники. Утешает лишь то, что в этом и последующих этапах боссы находятся не в середине, а в конце.

После разгрома наркотических плантаций Эрик отправляется в Афганистан, где, кроме засевших в окнах зданий снайперов, полным-полно самых современных танков, а среди развалин храмов держат круговую оборону стреляющие статуи Будды. С этими статуями лучше всего перестреливаться из-за ближайших каменных выступов. Цельтесь в появляющиеся над головами круги. Босс этого этапа — огромный и свирепый Будда, летающий не хуже боевого вертолета, но разговор с ним будет коротким. После захватывающего поединка с небожителем вы усаживаетесь в вертолет и, забросав бомбами укрывшиеся в пустыне танки, отправляетесь в Соединенные Штаты.

Шестая миссия — последняя, самая сложная — обезвредить военную базу и уничтожить космический корабль «шаттл». Вместо снайперов гранатами здесь кидаются прыгучие роботы, а прямо на пути притаились два танка, но самое сложное препятствие, конечно же, босс. По бокам у этого космического корабля находятся боевые подвески, стреляющие десятком различных патронов, снарядов и каких-то шаров. Так что шансы на победу напрямую зависят от того, сколько жизненной энергии вы сохранили для решающего поединка. Если Эрику удастся выжить в этом аду, его, побитого но не побежденного, подберет вертолет, а на самолеты и ракеты военной базы посыплются бомбы.

Уф, кажется все. Политики пристыжено утирают носы. Можно расслабиться и перевязать раны. Эрик победил, но, пока в мире еще творятся несправедливости, ему рано выпускать из рук оружие. Кстати, вы знаете, почему вас посылали во Вьетнам, Прагу, Колумбию и Афганистан? Нет? Тогда немедленно обратитесь за разъяснениями к родителям (ну, в крайнем случае, к дедушкам и бабушкам). Если они, как следует, припомнят все те международные неприятности, которые случались на их веку, вы сразу поймете, что настоящим героям вовсе не обязательно искать приключения на других планетах и измерениях.

G.Dragon



Просматривал я на днях кое-какие игры и подивился нездоровому воображению программистов, их создающих. Куда ни глянь везде сплошные мутанты, от ма-а-аленьких червячков (игра Earth Worm Jim), до достаточно крутых и здоровых черепах (эти игры вы должны знать!!!). Но больной мозг создателей игр не ищет отдыха, скорее наоборот, старается выжать из себя последние соки, придумывая все новые и новые персонажи. И надо отдать этим людям должное, ведь как мир становится старше, так и игры становятся много и много лучше. Именно поэтому появились Черепашки 3, за ними вышли Боевые Жабы, а уж после этого появились Боевые жабы и Двойной Дракон — игра, не уступающая своей тезке в формате SEGA, после которой уже было бы просто стыдно выпустить что-нибудь, уступающее ей по оформлению. Однако хватит разглагольствований, и я перехожу к игре. Помните в предыдущей части Жабы освобождали своих друзей из плена Черной королевы. Думаете, ее это чему-нибудь научило, ничуть не бывало. И как говорится: «Силы тьмы снова хотят поработить нашу планету, и Вы — единственная ее надежда». Делать нечего, придется идти и ломать всем позвоночники, кто же может это осуществить, как не братья Ли и Боевые Жабы, специально объединившиеся для такого благородного дела. Ну что ж, начинаем игру. Для начала вам надо выбрать своего героя из трех жаб и двух братьев. Мой совет, если хотите нахохотаться до надрыва пупка, то берите жабу, а если хотите быстро и без проблем всем раскрошить черепа, то берите Дракона. Если хотите узнать, что ваши персонажи сами о себе думают, то подождите нажимать Start, а я, в свою очередь, привожу здесь все их размышления.

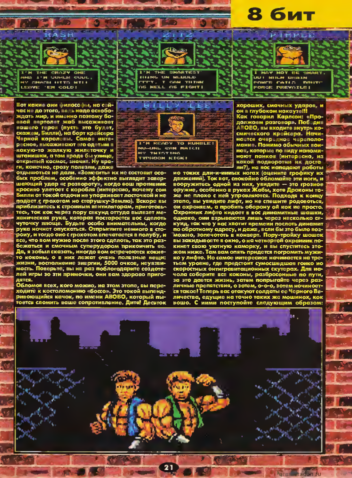
Rash: «Я чуть-чуть свихнувшийся, но зато я супер-крут, и дайте мне только добраться до драки.

Zitz: «Я самое умное земноводное и дерусь так же хорошо, как и думаю».

Pimple: «Может я и глуп, но я не позавидую тому, кто попадется под мою горячую руку».

Jimmy Lee: «Мой удар-тайфун сметет все на своем пути».

Billy Lee: «На меня можно рассчитывать даже в самой крутой «мясорубке».



Вот какие они философы, но сейчас не до этого, ведь надо освобождать мир, и именно поэтому боевой вертолет жаб высаживает вашего героя (пусть это будет, скажем, Билли), на борт крейсера Черной королевы. Самое интересное, высаживают его одетым в какую-то жалкую жилеточку и штанишки, а там вроде бы улица, открытый космос, значит. Ну враги, конечно, сразу полезли, даже отдышаться не дали. «Замесить» их не составит особых проблем, особенно эффектно выглядит завершающий удар «с разворота», когда ваш противник красиво улетает с корабля (интересно, почему сам Билли от такой отдачи не упархивает ласточкой и не падает с грохотом на старушку-Землю). Вскоре вы приблизитесь к странным вентиляторам, приготовьтесь, так как через пару секунд оттуда вылезет механическая рука, которая постарается вас сделать чуточку площе. Будьте особо внимательны, когда рука начнет опускаться. Отпрыгните немного в сторону, и тогда она с грохотом впечатается в палубу, и все, что вам нужно после этого сделать, так это разбежаться и смачным суперударом прикончить ее. Да, я забыл сказать, иногда вам встречаются какие-то коконы, а в них лежат очень полезные вещи: жизни, восполнение энергии, 5000 очков, неуязвимость. Поверьте, вы не раз поблагодарите создателей игры за эти примочки, они вам здорово пригодятся.

Обломав всех, кого можно, на этом этапе, вы переходите к костоломанию «босса». Это такой выпендривающийся качок, по имени ABOBO, который пытается сломить ваше сопротивление. Дите! Десяток хороших, смачных ударов, и он в глубоком нокауте!!!

Как говорил Карлсон: «Продолжаем разговор». Победив ABOBO, вы входите внутрь космического крейсера. Начинается очередное череполомание. Помимо обычных воинов, которые по виду напоминают панков (интересно, из какой подворотни их достали?), на вас нападают роботы на таких дли-и-инных ногах (оцените графику их движений). Так вот, спокойно обломайте эти ноги, и вооружитесь одной из них, увидите — это грозное оружие, особенно в руках Жабы, хотя Драконы тоже не плохо с ней управляются. Подходя к концу этапа, вы увидите лифт, но не спешите радоваться, он охраняем, а пробить оборону ой как не просто. Охранник лифта кидает в вас динамитные шашки, однако, они взрываются лишь через несколько секунд, так что у вас хватит времени послать динамит по обратному адресу, и даже, если бы это было возможно, запечатать в конверт. Пару-тройку шашек вы закидываете в окно, а на четвертой охранник покинет свою уютную каморку, и вы спуститесь этажом ниже. Там вам опять придется погромить мужико у лифта. Но самое интересное начинается на третьем уровне, где предстоит сумасшедшая гонка на скоростных антигравитационных скутерах. Для начала соберите все коконы, разбросанные по пути, за это дается жизнь, затем попрыгайте через различные препятствия, а затем, о-о-о, затем начинается такое! Теперь вас атакуют солдаты ее Черного Величества, едущие на точно таких же машинах, как ваша. С ними поступайте следующим образом:



когда один из них заходит к вам со спины, просто жмите назад, и отмочите по его драгоценной челюсти своим не менее драгоценным сапогом. Если же солдат покажется спереди, то просто разгонитесь и на полной скорости сбейте его со скутера. После тога, как вы сбили всех, кога магпи, предстоит драка с «бассом». Перед вами гипертрафированная мышь Big Blag. Несмотря на свай сверхграмадный раст, ана не слишкам апасна, нада загнать ее в угол, а там уже втихую и абезвредить, нба, как гласил мультфильм Том и Джерри: «Загнанная в угол ммшь не дерется». На астерегайтесь тех маментав, кагда Blag неожиданно падпрыгивает и исчезает с экрана, вскоре она появится и со страшным грохатам папытается вас раздавить. На ведь вы малый-не-прамах (я надеюсь) и пазтому ваеремя атпрыгните от апаснага места.

Прибили «басса», отлична, переходите на следующий уравень. Решив сыграть на вашем джентльменстве, против вас выпустили крутых теток, вооруженных плеткоми. Савет: забудьте а своем благородстве, а не то досрочно завершите спасение мира, причем не в свою пользу. Вилли с зтими девицами разделывается без проблем, много интереснее это проделмвать жабой. Хватает тетку, скажем, Зитц за волосы, затем пару раз перекидмвает ее через сябя, да ток перекидывает, что зкран трясется. Паэтаму рекамендую игру жабами тем, у кага при славах «Martal Kambat» начинается слюноотделение. После того, как вы обломали теток, предстоит разобраться с пушками. В принципе это безопасное занятие, если только они не появляются с двух сторон и устраивают перекрестный огонь. Чтобы избежать этого, попробуйте сделать так: повисните на ближайшей пушке, снесите ее, затем постарайтесь приблизиться к другай, на так, чтобы в вас не попап ии один снаряд, а то вы получитесь таким хаподненьким, что будет праста абидна. Пасле тога, как вм сдали пушки в металлалом, предстоит спуститься на канатах еще глубже внутрь карабля. По пути вас попмтаются сбросить огромные вороны, однако, дастатачна аднага удара ногами, как ани протягивают лапки. Жаль тольна, чта нельзя васпапьзаваться вороньим клювом в качестве аружия. Так ват, спустились вниз, на долгажданная передмшка еще не наступила, вместа этага вам на галаву чуть не наступил громадный пресс, но воспользовавшись своей природнай павкастью, вы бмстренька под ним пробежали. Увидев после этого перед собой пропасть, не спешите пращоться с жизнью, ранавата. Праста падпрыгните и зацепитесь за перекладину, каторая праходит над абрмвам, и палзите, ползите без остановки. Теперь внимательна пасматрите и увидите, чта вас пытаются достать электрическими зарядами, и потому ваша задача отключить рубильник. А та вам придется паедать Вилли-гриль в бальшом количестве. Отключили рубильник, идем



дальше. Я не буду распространяться насчет следующих препятствий, скажу только, что практически все они повторяются.

И вот вы подходите к «боссу». Бог мой, дак это ж автоматчик Roper. Автомат против голых рук? Здесь попахивает подтасовкой. Однако замесить его ничего не стоит. Просто бейте его ударами в прыжке, и ваш кислотно-щелочной баланс будет в порядке. Благополучно уничтожив «босса», вы отправитесь на веселую прогулку по космосу в специальных космических челноках.

Тут вы, между делом, должны раздолбать корабль Черной королевы, используя свой небольшой арсенал. Это пулемет (кнопка «B» или «Турбо B») и самонаводящиеся ракеты (удерживать «B», затем, когда появится крестик «цель захвачена», отпустить). Сначала вам будет предоставлено возможность побегать от метеоритов, вылетающих с кормы, а заодно пособирать жизни, тоже иногда появляющиеся в поле зрения. Затем предстоит раздолбать основную часть корабля. Лично я предпочитаю использовать ракеты, за исключением тех редких случаев, когда корабль сам начинает плеваться чем-то самонаводящимся.

Ну, что, раздолбали корабль? О-отлично. Однако от него остается небольшая ракета, которую каждый из нас видел по телевизору в репортажах с космодрома Байконур. Но вот обидно, вам не дают возможность продолжить веселье, и раздолбать оставшуюся часть, вместо этого вас высаживают на эту ракету и оставляют на растерзание инопланетным захватчикам.

И вот снова настает время поработать кулаками. Да, скажу я, после удобных космических челноков, это достаточно сложно, но вскоре вы позабудете об этом, и вся ваша задача будет состоять в том, чтоб остаться в живых. На этом этапе появляются новые противники: какие-то поганые ниндзя, пытающиеся достать вас звездочками, кроты-переростки, полудикие быки, и ах, да, уже знакомые вам метатели динамитных шашек. И вот всю вот эту братию вам придется уложить одной левой, ну, в крайнем случае, вместе с правой. По пути будут попадаться сопла ракеты, изрыгающие огонь. Естественно всем ясно, что при игре с огнем можно обжечься, и поэтому настоятельный совет: ни в коем случае не подходить к этим соплам, а то... Так же вам будут встречаться сопла поменьше, но расположенные в ряд друг над другом, они также вспыхивают, но все это происходит в строгой очередности, и если понять принцип их работы, то не составит труда проскочить рядом с ними.

После того, как вы пройдетесь немного по кораблю, вам предложат, вернее вас заставят заглянуть в его внутренности. Там предстоит сражение с одним из бешеных быков, это примерно, как промежуточный «босс», за одним исключением: первая встреча с ним далеко не последняя. Бить его я советую ногами, так как ничем другим его не на-

DUCK WADER

Шестой боец, внедренный в игру редакцией журнала «Видео-Асс» Dendy®

кормишь досыта. После драки с быком, не забудьте разбить кокон, лежащий в этой же комнате.

Поехали, вернее пошли дальше. После того, как вы укротили первого быка, очередной головной болью становятся метатели динамитных шашек. Они совершенно неожиданно высовываются из окон и начинают вас закидывать своими «петардами», но не бойтесь, один точный бросок, и вам остается лишь сосчитать косточки, оставшиеся от негодяев. После этого предстоит еще разгромить различную инопланетную живность, миновать не одно сопло, и, конечно, в конце концов, прийти к боссу. Перед вами ужасный, непобедимый, неустрашимый Robo Manus.

Как только он вылезет из своего пилотского кресла, сразу начинайте его гасить ногами и руками, а лучше всего ударами в прыжке, но делайте это очень быстро, не давая ему опомниться, а то он начнет стрелять в вас лазерными лучами, что очень и очень больно. Побейте этого Robo Manus'а без передышки минуты так полторы и свободно переходите на следующий этап.

Ракета со страшным грохотом падает на нашу с вами планету, и вместе с закладывающим уши звуком начинается новый этап. Однако, несмотря на такое начало, он оказывается на удивление коротким, и не успеваешь войти в раж, как приходится снова расправляться с очередным боссом. Единственное, что меня удивило, так это то, что на этом этапе совсем нет коконов с призами. Однако внимательно оглядевшись, я заметил, что с потолка свисают лампы, которые можно разбить, и тогда из них вываливается что-нибудь вкусненькое. Но настоятельно советую ни в коем случае не разбивать две последние лампы, они вам пригодятся, когда будете бить «босса». А вот, кстати, и он, такой огромный и страшный, ну прямо Shadow Boss. Обычно он просто прет на вас и бьет кулаком, в этом случае бейте его ударом в прыжке. Но когда тревожно зазвучит сирена, приготовьтесь, подпрыгните и зацепитесь за лампу. А в это время наш Boss начнет со страшной скоростью носиться из угла в угол. Когда он «остынет», спокойно слезайте с лампы и продолжайте начатое дело освобождения галактики.

После того, как Shadow Boss уничтожен, вы входите в базу Черной королевы. Наверное, это самый короткий этап игры. Вам всего лишь надо прикончить пару-тройку роботов, лапу, вылезающую из компьютера, и Черную королеву. Ха-а, всего-навсего. Да что нам какая-то Черная королева, если мы без скафандров в открытом космосе ходим. А огни, которые она пускает, можно спокойно пропустить над головой.

Но это еще не все. После того, как вы ее нечаянно ударите, она превратится в огненное кольцо и пройдет под вами, что крайне не желательно. Но несмотря на все эти приколы, Черное Величество, на мой взгляд, является самым слабым «боссом». Слабым потому, что ее атаки слишком однообразны, и избавиться от нее не составит большого труда.

Вот игра и пройдена, Земля вами спасена (уже в который раз), и мир и согласие царят над нашей планетой. А наградой вам станет классный конечный мультик и удовольствие от очередной пройденной игры.

Duck Wader



На каждой приставке есть свои шедевры, на «Dendy» — «Little Ninja Brothers» (со слов Великого Дракона), на «Super Nintendo™» — «Batman Returns» (со слов Big Boss'а), а на «Sega MegaDrive 2» уж точно «Rampage Edition» и, пожалуй, «Dune 2» (это уж мое мнение). Игра вобрала в себя все достоинство первой части (Jurassic Park) и добавила кое-что от себя. Играть в нее немного проще, чем в JP1, хотя бы потому, что доктору Гранту надоело усыплять динозавров, теперь он действует куда решительнее — он их убивает.

Неизвестно почему, только теперь солдаты воюют как против рэптора, так и против Гранта (может быть, они из общества защиты животных). При включении приставки динозавр под логотипом, как и в первой части, безуспешно пытается выговорить слово «Сега».

Теперь поговорим о врагах. Самый опасный — конечно же, рэптор. Люди подразделяются на два вида — солдат, сидящих на месте (не представляют особой опасности) и людей в синей одежде, норовящих отбежать и кинуть гранату. Так же вам повстречаются другие враги, но они не так опасны (конечно, кроме тиранозавра).

Теперь, собственно говоря, само описание. В начале вам предстоит выбрать один из трех этапов. Я предлагаю начинать с саванны, этап достаточно длинный, там можно насобирать вдоволь всякого оружия.

SAVANNA — САВАННА

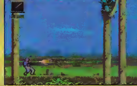
При желании, на этом уровне можно с ветерком прокотиться на каком-то травоядном ящере, но я предлагаю идти пешком. Почему, скажу позже (если уж очень охота покататься, подойдите к ящеру и нажмите прыжок, но смотрите, не перепутайте его с рэптором, иначе вы с ветерком полетите в предкам этих динозавров). В начале у вас всего лишь дохлый пистолетик (если у вас есть турбо-джойстик, он станет круче гранатомета), но со временем появятся также прибамбасы, способные разнести все, что встретится вам на пути.

А вот, кстати, и первый солдатик — сидит себе на дереве, улыбается. Не спешите убивать его, уничтожьте его медленно, с удовольствием. В качестве награды за это хладнокровное убийство вам наверняка попадутся или гранаты, или ружье. Не жадничайте с боеприпасами — они часто появляются вместо убитых противников.

Сильно порадовал тот факт, что при стрельбе из оружия отлетают гильзы. Если услышите веселое посвистывание, сразу доставайте ружье, либо гранаты — сейчас на вас нападет целая орава мелких зверюшек, норовящих вцепиться в горло. Уничтожаются они быстро, поэтому у вас есть время присмотреться, что в момент гибели у них вываливаются маленькие скромные глазеики.



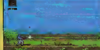












Опасайтесь рэпторов — услышав мощный рык, стреляйте, не жалея патронов — лучше держать их на расстоянии, вблизи хищник будет кусать вас, бить лапой, еще и пытаясь достать хвостом (представьте себе эту картину). В борьбе с ним помогают потрескавшиеся ящики. Нет-нет, они не используются так, как в игре «Чип и Дейл», они используются, как в игре «Doom». В таком ящике лежат боеприпасы, и если в него попасть, он взорвется, разнеся все вокруг (может даже вас). По ходу игры не забывайте так же уничтожать сундуки (зачем — сами разберетесь). Если увидите солдата, сидящего к вам спиной, не бойтесь — пока вы не подойдете близко, он вас не заметит. Выстрелите по нему — он дернется и начнет что-то подозревать, но все-таки ничего не предпримет.

Услышав непонятные постукивания, поберегитесь — это не дятел, а динозавр, имеющий весьма некультурную привычку плеваться, причем энергию он (плевок) заметно убавляет. Но настоящий «бич» — вертолет. Время от времени он прилетает и начинает стрелять ракетами и скидывать бомбы. Бомб следует опасаться больше всего — каждая из них может отнять половину энергии. Так что сбейте его, не мешкая — тем более, что это не слишком трудно — встаньте сзади (почему-то Грант бегает быстрее, чем летает вертолет) и стреляйте по диагонали, причем только из дальнобойного оружия. Ба-бах... Подзорвался!

Плита с изображением динозавра означает, что пройдя ее, в случае гибели вы начнете не «от печки», а от «плиты». В других уровнях эта штуковина будет полезна тем, что указывает направление, куда нужно бежать.

После уничтожения целой толпы маленьких динозавриков вам достанутся новые противники — огромные птеродактили, снующие взад-назад по экрану. Очень помогают великолепно проработанные звуки — вы слышите шаги динозавров, их рычание задолго до того, как они появятся. А вот и конец этапа — заросли, вбегая в которые вы видите карту, укороченную на целый уровень «саванна».

Теперь я разъясню, почему этот этап сложно проходить, сидя на ящере. Во-первых — сложное управление. Во-вторых — трудно стрелять. В-третьих — по ходу этапа часто попадаются заборы — придется часто приседать.

И напоследок, маленький ненавязчивый советик — если враг внизу, кидайте гранаты.







CARGO SHIP — ГРУЗОВОЙ КОРАБЛЬ

Из солнечной саванны вы попадаете на корабль. Погода переменилась, теперь идет дождь. Почаще лазайте по мачтам, но предварительно проводите профилактику парочкой гранат. После этого можно будет пойти пособирать оружие, это ведь все, что осталось от бедных солдатиков.

На самом верху можно застать натянутый канат. По нему есть шанс обойти опасных противников. Как известно «нормальные герои всегда идут в обход». Около одной из лодок вы увидите (мы на это искренне надеемся) травоядного динозавра — трицератопса, пьющего воду. Убивать его нужно только мощным оружием, иначе он обидится и пройдется по вам. Если не торопиться и мирно постоять рядышком с ним, то можно будет услышать звуки, отдаленно напоминающие «ням-ням» (видать — до «Херши» дорвался).

Вы добрались до трубы и слышите крики рэпторов, но не дергайтесь —пока вы стоите наверху, нападение можно не опасаться. Но, увы, вниз к этим чудовищам рано или поздно придется спускаться. Так что приготовьте электрошок и «нырейте». Вскочив на движущуюся платформу, аккуратно, без спешки уничтожьте солдата, который сидит на выступе и швыряет гранаты. Затем спуститесь по лестнице и бегите влево. Уничтожив несколько солдат и взяв приз, возвращайтесь к лестнице. Чуть правее будет сидеть солдат. Вырубите его гранатой, взорвите ящики и прыгайте туда, где они стояли. Перед вами трюм корабля. Внизу лениво прохаживается пара рэпторов. При достаточном умении их можно уничтожить гранатой. Теперь перед вами две дороги: или вниз по лестнице, взрывая ящики и влезая образовавшимся проломом, или просто войти в дверь, как делают все нормальные люди (открыть дверь — выстрел). В обоих случаях вы добежите до одного из механизмов корабля, из которого летят огненные шары. Киньте в него гранату и чешите вверх по лестнице. Путь снова разветвляется. Здесь лучше всего заходить в верхние двери, и когда доберетесь до контейнеров, увидите, что под одним из них уже стоит проголодавшийся рэптор. Взорвите ящики, пол и обвалится. Прыгните как можно дальше влево — хищник сиганет за вами вниз. А вы за ним, за лупицей, и стреляйте. После короткой пробежки под падающими контейнерами вы добежите до воды, усеянной плавающими ящиками. Самое невеселое — это то, что если быстро не прыгать на ящики, находящиеся левее, вы приплыве-



ВКРАТЦЕ О РЭПТОРЕ

Управление:

влево/вправо — ходьба влево/вправо
вверх — посмотреть вверх
вниз — присесть и посмотреть вниз
вперед+вверх — бег вперед
вперед+вниз — ползти вперед
«A» — укус
«B» — удар лапой
«C» — прыжок
вниз+»A» — укусить врага, находящегося снизу/взять предмет, находящийся рядом с пастью хищника (хищник — это еще мягко сказано)
вниз+»C» — прыжок с разинутой пастью
«C», «B» — удар ногой в прыжке
«C», «C» — я называю это «соник», посмотрите, сами догадаетесь почему
назад+»B» — удар хвостом

Призы:

Погрызенная шоколадка восполняет часть энергии.
Аптечка восполняет всю энергию.
Несколько аптечек — жизнь.
Чемоданчик — насобирайте три таких предмета и вы обретете временное бессмертие.
Остальные призы в основном для очков (для их набора, а не ношения).

AVIARY – ПТИЧИЙ ДВОР

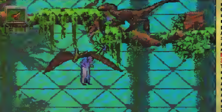
(Имвина ток авторы игры обозвали натуральные джунгли)

Сложиость этого этапа состонт в там, что зверн сливаются с пнствой, и их не всегда можно заметнть, чега онн, собственно, и добиваются.

Этап начинается с таго, чта птеродактиль хватает Гранта и тащит наверх, в гнездо. Вы можете управлять полетом, ио не стаит пытаться слезть — беспалезна, лучше пастреляйте вволю. Сами поннмаете, что чвм больше врагов убьешь, тем меньше будет их на вашем пути, когда придется толать ножками в обратную сторону.

После того, как вщер привезет Гранто в свое гнездо и убедится в его неслнщкомсъедобиостн, вздокните тяжко н прииимойтесь за спуск. Как можете, отбрыкнвойтесь от птеродактнлей — с упорством, достайным, лучшега применеиия, ани будут пытаться снава унести вас в гнвздо.

Прямо под гнездом — два мужика. И не генерала кормят, а с автомате к проводам под огромным напряжеиием. Сила тока [I=U/R] так велика, что роскалывает вщики как скарлупки. А самае интересиое — то, что Грант может пострадать не от тока [$I=q_0*n*v*S$], а от тага, что ои уподет в воду [H_2O] (сахорный, видать — воды боится). Но вот и зто препятствие миновало... Прислушайтесь, повбнлись какие-то странные звуки. Но роно бросать джойстнк н тонцевать — это не конец этопа, просто-напросто корабль начал тануть. Спасайся, кто мажет! Бегите влево, открывойте дверь, пропускайте первую лестницу, залезойте па следующей и срозу напрово. Залезайте по первой лестнице, бегите влево, открывайте дверь, вверк по лестнице, этоп пройден (как я быстро пратараторил, ток же быстро вы должны действовать).



том притоились. С иими тоже можно впалне спровиться.

Общая рекомеидация: все дараги ведут вниз, прыгайте в первую попавшуюся яму, идите в любую стораиу и снова прыгайте вниз. Правда, будут несколько мешать диинозавры и люди, ио арсенал, накопленный в предыдущих уровняк, поможет все уладить.

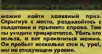
HIDDEN RUINS — ЗАТЕРЯННЫЕ РАЗВАЛИНЫ

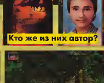
Теперь доктор Грант бегает в руинак древнего города. На этам этапе очень красивый ландшофт (под малахит). Этот уровень —самый сложный нз всек, тут самый запутонный лабиринт. Руководствуйтесь следующим правнпом — ндти вправо и вверх, пока не ноткиетесь на стену. Затем прыгайте в самую последнюю яму и снова вправо. Старойтесь прыгать по колонном — так





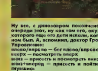
можно найти халявный приз. Спрыгнув с моста, разделайтесь с солдатами и прыгните вправо. Там вы увидите трицератопса. Убить его нельзя, а вот прокатиться можно. Он пробьет несколько стен и, ура!, мы на следующем уровне.





Кто же из них автор?





Ну все, с динозавром покончено, на очереди этот, ну как там его, окулист, которого еще его дети искали, капитаном был. А, вспомнил, доктор Грант.

Управление:
влево/вправо — бег влево/вправо
вверх — посмотреть вверх
вниз — присесть и посмотреть вниз
вниз+вперед — присесть и пойти, согнувшись
«А» — смена оружия
«В» — выстрел
«С» — прыжок
назад+«В» — удар хвостом (опечатка)

Оружие:
В начале вам дается маломощный пистолет с неограниченным количеством патронов.
Гранаты — мощная штука, но неудобно кидать.
Автомат «Калашникова» (да, да именно он самый) — это вещь, от которой я тащусь (как-никак Родину вспоминаю).
Дробовик — тоже ничего, полезная вещь.
Огнемет — с этим оружием воевать веселее всего.
Электрошок — самое мощное оружие, позволяет досконально изучить анатомию врага.
Гранатомет — порой мне бывает жалко солдата, когда в него летит заряд, размером с человека.
Лента с патронами полностью восполняет оружие, включенное в настоящий момент.
Оружие забирается у солдат (оно появляется тогда, когда им уже ничего не надо).

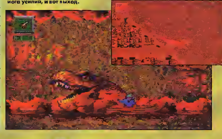
RIVER RUN — ПОЕЗДКА ПО РЕКЕ

Этот этап напоминает спуск по водопаду в игре JP1. Сложности уровень не представляет, нужно все время спускаться вниз по течению. Тут нет даже тупиков. Правда, в одном месте будет нечто похожее, но не пугайтесь, постреляйте по трубам, и путь свободен. Самая большая опасность — рэпторы и люди в лодках. Попасть в них будет трудновато — лодка очень медленно разворачивается. Немного усилий, и вот выход.

Ага, вас ждет очень большой сюрприз (даже огромный) — тиранозавр. Помните, в фильме доктор Грант все мечтал взглянуть на живого тиранозавра и его желание сбылось. Представьте его радость — плывет он себе по реке, а тут из-за камней высовывается радостная хлеборезка этого ящера. Так наш Грант вместо того, чтобы его лицезреть, вынужден улепетывать со всех ног, по возможности стреляя по нему. Но ящеру наплевать на жалкие пули — он лишь остановится, обиженно покричит и снова пускается вдогонку. Но вот, динозавр безнадежно отстал, вы уплываете вдаль, игра пройдена.

Надо пойти взять в прокате видеокассету «Юрского Парка»... Посмотреть еще раз.

Владимир Суслов





BATTLETECH

Приветствую вас, поклонники военной мощи и скрежета металла! С вами, молодым поколением, говорю я, старый, видавший виды боевой робот. Не смотрите с высока на мои обшарпанные и похожие на вторсырье борта. Мне есть, что вам рассказать интересного. Простите за банальность, но в молодости я был красивым и стройным сельскохозяйственным роботом. Но во время войны в кратерах (о которой вы, вероятно, и представления-то не имеете), меня призвали в армию. Кстати, посмотрите на мою фотографию в молодости. На ней я еще новобранец. Не правда ли, забавно выглядит моя необъятная боевая броня — сейчас такую уже не носят.

Да... Сейчас с такими допотопными подвесками в бой и соваться нечего. Этим неугомонным изобретателям все время надо чего-то нового, мощного и совершенного (хоть зачастую и непроверенного — не умеют сейчас так делать, как в старые добрые времена). Они взялись за эксперимент, и из моего элегантного скелета сотворили уродину (ужасную, но симпатичную). Спасибо, что курьи ножки оставили, хоть и подкачали их. Покоя мне нет, уважили бы седины, так нет, ношусь как угорелый по этим разборкам, где не то что косолапый робот, а и черт ногу сломит. Я весь в заплатках, и вообще, мне давно на пенсию пора, но как только где-нибудь случается очередной переполох, опять меня вытаскивают из ремонта и шлют из огня да в полымя. Ну давайте, жмите старт... Эй, не так резко, а то в глазах темнеет.

Уровень 1. Как на зло, этот зловредный звездолетчик выгружает меня в самом начале боевых действий, придется пешкодрапом тащиться к объектам, которые надо разнести в щепки. 370 лет от роду — это вам не шутки! Одно хорошо: слева от меня, как на базаре, разложен полный набор боеприпасов, загрузим подвески, как следует. Нынешняя молодежь не умеет как следует уложить вещмешок, а уж контейнеры и подавно.

Ну сейчас начнется: мой водитель будет мотать меня из стороны в сторону, палить из всех орудий подряд до тех пор, пока у меня не отвалится подвеска, ведь она уже второй год примотана изолентой.

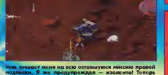
Ой, какие-то маленькие танкетки поперли вдруг на меня со всех сторон. Похожи, вроде, на танки M-2199 (цвет «мокрый асфальт»). Ну те-то мне знакомы — стоит наступить мне одной ногой, и от них ничего не останется. Этот растяпа, который сидит там наверху в кабине водителя, тратит на них боеприпасы, не жалея ни патронов ни орудий. О! Что я вижу! Это же моя бывшая, уже проржавевшая нога, которую я потерял здесь пару сотен лет назад. Мне ее отстрелил по ошибке мой однопризывник — робот по прозвищу Пятиногий. А знаете, как он получил эту кличку? Ладно, расскажу в следующий раз...

Придется опять прикидываться, что барахлит цепь управления, а то мой наездник до беды доведет! Да что ты жмешь на газ, не видишь — цепь управления искрит! Разжался тут! Где только набирают этих водителей! Неужели вместо того, чтобы сломя голову носиться по полю боя, ища цель, трудно нажать Start и посмотреть карту боевых действий? Видишь красные кружочки, так это и есть те самые цели, о которых так часто говорили на курсах молодого бойца. Ну наконец-то мы пошли выполнять задание и идем к радарам, что с правой стороны карты боевых действий. Подходим к ним и тут замечаем, что становится жарковато. Я-то профессионал в такого рода действиях, вижу, как прямо у моих ног разрываются мины, и знаю, что от каждого такого взрыва у меня уменьшается энергия. Но нам это не страшно, если мой водитель догадается выстрелить из плазменной пушки. Ему то что, не ему же валяться опять полгода в ремонте...

Ну вот, наконец-то путь свободен. Сейчас будем громить эти злосчастные радары. Идем дальше, и тут это случается! Передержав кнопку выстрела, мой води-

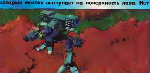






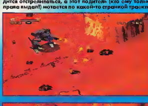
тель лишает меня на всю оставшуюся миссию правой подвески. Я же предупреждал — изолента! Теперь он опять тупо смотрит на карту и видит на ней очередную цель: три ангара и еще один радар. Эти мы разнесем без малейших потерь. И нам остается совсем чуть-чуть — сровнять с землею остальные цели: заводы и лазеры. Да! Чуть не забыл! Еще надо спасти генерала, взорвать стены и все, что еще находится внутри. Интересно, знает ли лопух-водитель, как мы будем спасать генерала? Я сам, бывало, задумывался, простаивая по ночам в ангаре (бессонница, знаете ли) над этой загадочной штукой. Когда генерал выбегает из-под обломков сарая, я должен на него наступить — и это считается, что мы его спасли. Я никогда не замечал у себя в подошве дырок, но, тем не менее, так мы его берем на борт. И вот, наконец, порушив все преграды и выполнив миссию, мы отправляемся домой в теплый и уютный ангар и получаем пароль — STJNNN.

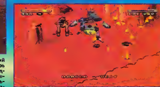
Уровень 2. Что за дела, опять тревожат старого, проржавевшего робота! Когда я узнал о задании, мне стало еще более ржаво — мы летим на планету Железяка — (не бывали? и не стоит). Она напоминает Марс (ну уж там-то вы бывали), вся раскаленная так, что даже в некоторых местах выступает на поверхность лава. Нет

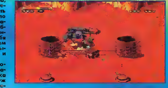


чтобы послать туда истребители, те бы с воздуха разнесли все цели, да куда им без железной старой гвардии (кто сказал металлолом?! — наверное, послышалось).

Меня высаживают в верхней левой точке карты боевых действий, и опять мне придется топать в другой ее конец, чтобы взорвать некую пусковую установку. Да еще время ограничили, надо успеть, не то содержимое ее улетит, и надо будет начинать миссию с самого начала. Помимо такой прегорячей обстановки, на меня еще и всякие гады лезут, от которых постоянно приходится отстреливаться, а этот водитель (кто ему только права выдал!) мотается по какой-то странной траекто-







рии, как ошалевшая от весны муха, все углы пересчитывает моими боками, да и стрелок он неважный — косит постоянно.

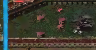
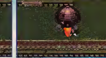
После того, как мы взорвали все пусковые установки, направляемся к хранилищам какого-то запашистого вещества и разносим их со всеми прилежащими зданиями и прибежавшими противниками. Ну а когда, наконец-то, все уже взорвано, нас вдруг куда-то забирают и показывают пароль. В этом уровне мой командир с самого начала удачно выбрал оружие: лазерную пушку, огнемет и плазменную пушку, поэтому пройти этот уровень не представило нам большого труда, Разве что с первым заданием этой миссии мы помаялись. Пароль на следующий уровень запомнить очень легко: GRBCHV, что напоминает слово Горбачев.

BATTLETECH

Уровень 3. В каких только переделках я не побывал! Вот и теперь меня не удивляет, хотя и злит, что меня посылают на Северный полюс после прежнего весьма жаркого задания. А может, и полезно немного поостыть. В этом уровне чересчур уж много снега, льда, а врагами все буквально кишит. Мой наемный водила жмет старт, надеясь увидеть задание, но облом, конечно! Он видит только мерцающий экран бортового компьютера и, наверное, говорит про себя несколько слов. Похоже на то дело на Ксеветере (как, вы это не помните? — об этом много писали в газетах тридцать пять лет назад). Тогда нам пришлось сначала расправиться с антирадарами, что перебивают сигналы компьютера, и только тогда появилась карта.
Я, конечно, люблю кататься на льду... Но не до такой степени, когда тебя швыряет из стороны в сторону от выстрелов твоей же собственной пушки и напарывает на стены с шипами, от которых заметно убавляется энергия! Но кажется, и обезьяну можно научить печатать на машинке. Немало помучившись, мы все-таки взрываем радары и направляемся дальше. Из-подо льда постоянно выскакивают мины, которые надо уничтожать из пулемета. Вон, кстати, выползла лазерная пушка, мы с ней разделаемся одной левой... нет, все-таки правой подвеской. Наконец, покончив со всеми вражинами, разнеся все препятствия и взорвав все цели, приходит долгожданное сообщение о прохождении миссии, и мы возвращаемся на базу, в уютный ангар. Нет более уютного места, чем моя пропахшая гиперпортянками казарма-ангар!
Но чтоб мы быстрее согрелись, нас сразу же отсылают в джунгли — взорвать заводы, клепающие террористские танчики, не забыв, правда, сообщить код: BBYLND.

Уровень 4. Нас выкидывают на прекрасной зеленой поляне у подножия горы. Всю идиллию нарушают встроенные в гору оружейные заводы. Из них периодически выползает противная такая мелкотная такая бронетехника. Направляемся к цели и обнаруживаем, что она находится за стеной, через которую просто так не перебраться. Вот уже память подводит, есть ли у меня в подвесках плазменная пушка, которая стреляет через стены? Если да, то считай, стены уже нет. Хотя если подольше повозиться, стену можно испепелить из любого оружия. Взорвав стену, мы расправляемся с содержимым, и на месте раскрошения подбираем то, что осталось — части детонатора. Собрав их, можно свободно направляться к красной стене и заложить детонатор, а потом бежать, куда глаза глядят, пока самих не разнесло на части. Ой, у меня даже все рессоры затряслись (на войне не боятся только идиоты). Но, слава богу, обошлось, а пароль на следующий уровень: BMBRMN.

Уровень 5. Куда смотрят наши политики! За что мы платим налоги! Миру мир! Ну хоть иногда! Но что делать, опять срочный вызов, на этот раз в какие-то грязные, мерзкие болота, мне даже дурно стало. Моему водите-

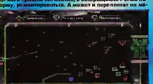
лю, наверно, тоже, потому что он быстренько нажимает на старт, и что он видит? А видит он только мерцающий экран компьютера. Та же история, думаем мы с ним, и правильно думаем. Придется полетать по всей территории, пока не найдем и не взорвем глушащие антирадары, и только потом возьмемся за остальное. Наконец, мой рулевой стал достойно соображать — он начинает взрывать все, что у него встречается на пути, и верно делает.

Вот мы и прошли все миссии, я возвращаюсь в свою казарму, ремонтироваться. А может и переплавят на металлолом (помните, как говорит кот Матроскин — «Шоб не нарушать отчетности»).

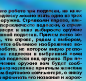
Моего лихого всадника теперь повысят и дадут водить более современного и комфортабельного робота (сейчас, говорят, в кабинах даже голубые финские ванны ставят). Такова она наша солдатская жизнь...



Белов Шур.



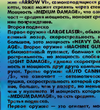

Выписка из инструкции по эксплуатации робота боевого шагающего РБШ-17



У вашего робота три подвески, на каждую подвеску можно взять одно из трех видов оружия. Стрелками вправо, влево вы переключаете подвески, а стрелками вверх и вниз выбираете оружие для данной подвески. Причем легко заметить, что справа, рядом с выбором, вращается объемное изображение вашего робота, на котором видно расположение подвески и выбранный вами для этой подвески вид оружия. При переключении оружия вам будет сообщаться его название приятным женским голосом бортового компьютера, а внизу можно прочитать его название и характеристики.

Первая подвеска.

Первый вид оружия, самый верхний, «PARTICLE PROJECTION CANNON». Мощность выстрела зависит от того, сколько вы будете держать кнопку выстрела, но смотрите, не передержите, иначе вам каюк. Мощность данного оружия «DAMAGE VARIES», что означает — меняющаяся. Второе оружие «GAUSS RIFLE», чем-то похожее на первое, но теперь дальность выстрела зависит от того, сколько вы будете держать кнопку выстрела. Мощность «HEAVY DAMAGE», что означает — тяжелые повреждения. Может стрелять через стены. Третье оружие «ARROW VI», самонаводящиеся ракеты, тоже может стрелять через стены. Мощность «MEDIUM DAMAGE», что означает — средняя мощность, наносит среднее повреждение.



Вторая подвеска

Первое оружие «LARGE LASER», обыкновенный лазер, скорострельность небольшая, зато мощность «HEAVY DAMAGE». Второе оружие «MACHINE GUN», обыкновенный пулемет, большая скорострельность, но мощность слабее — «LIGHT DAMAGE», однако скорострельность и мощность друг друга компенсируют. Третье оружие «AUTO CANNON /S», что означает — автоматическая пушка, скорострельность которой среднее, больше, чем у лазера, но меньше, чем у пулемета. И мощность которой — «MEDIUM DAMAGE», то есть средняя.

Третья подвеска.

Первое оружие — это огнемет, мощность средняя и маленькая дальность, но приличная скорострельность. Второе оружие — это обыкновенные ракеты, мощность «MEDIUM DAMAGE». Третье оружие, очень полезное, — бомбы с часовым механизмом, ставятся под собой на ходу и через пару секунд взрываются. Действуют на большом радиусе, мощность «HEAVY DAMAGE»

Можно легко заметить, что под каждой подвеской стоят буквы и цифры. Буквы показывают, какой кнопкой производить выстрел с данной подвески, а цифры — сколько у вас имеется выбранного оружия.



«ИЛЛЮЗИИ» МИККИ И ДОНАЛЬДА



Создание «Микки и Дональда»
Игры, героями которых являются такие прославленные диснеевские персонажи, как Микки и Дональд, просто не могут не пользоваться популярностью. Однако, бремя «обреченности на успех» заставляет фирмы, решившиеся на выпуск игр с их участием, доверять разработку только многократно проверенным командам программистов. В самом деле, трудно представить все слова, которые скажут видеоигроки в адрес тех, кто сделает Микки Маусa, не похожего на себя, то есть на всем известный образ диснеевского мышонка.

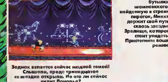
Команда, которая создала «Микки и Дональда» для Мегадрайва, является одной из самых лучших (вместе с той, которая делает Соников). Ее ведущая группа стала специализироваться на использовании разных персонажей Диснея. Команда не имеет постоянного состава, некоторые из ее членов могут заниматься и другими играми.

Что касается создания «Микки и Дональда», то здесь роли распределились следующим образом. Сначала работу выполняли два планировщика, которые занимались непосредственно составлением игры. Но, если они составили «четкий» план (количество этапов, типы декораций и действий для каждого этапа, персонажи, разработка игровых элементов и т.д.), то это не значит, что сам сценарий оказался таким же четким и неизменным. Действительно, начальная схема изменялась по ходу действия по техническим причинам или согласно предложениям, вносимым членами команды. За планировщиками в работу включились шесть рисовальщиков. Следует отметить, что это не типично, так как для большинства игр Сеги достаточно работы двух или трех таких специалистов. Как раз это и объясняется тем, что Сега с большой тщательностью относится к графическому изображению игр по Диснею. Наконец, к работе приступили шесть программистов, которые признаны лучшими в Сега. Таким образом, рабочая группа состояла из 14 человек, которые полностью создали эти великолепные игры, за исключением шумового и музыкального оформления, которое было сделано в звуковом отделе Сега. Обычно большинство игр Сега создаются за шесть или восемь месяцев, но на создание «Микки и Дональда» ушло больше десяти... Вам судить о результате!



Подойдя к краю пропасти, Дональд собирается заняться колдовством, в результате которого должен появиться ковер-самолет. Сев на него, пройдите этап «Седьмое небо», где вас ждут ураганы и хищные птицы. Выход находится в правом верхнем углу экрана.

Однажды Микки и Дональд решили попрактиковаться в магии, но произошло неожиданное: Дональд что-то там напутал в заклинании, и в стене появилась таинственная дверь. Микки, сторонник благоразумия, ограничился тем, что тщательно осмотрел дверь, Дональд же бросился в дверь, даже не задаваясь вопросом о последствиях этого поступка. Микки, беспокоясь о своем товарище, не мог оставить его один на один с неизвестностью и поэтому решился на прыжок вслед за ним. Друзья с неприятным удивлением обнаружили, что дверь ведет в мир, в котором правит могущественный колдун. Этот волшебник, любитель магических поединков, поставил свои условия: Микки и Дональд будут освобождены только в том случае, если они смогут победить волшебника и его приспешников! Итак, ваша миссия состоит в том, чтобы пройдя все этапы, убить главного босса, которым, как сообщил Эдуард Щербаков из Санкт-Петербурга, является никто иной, как Пит из «Команды Гуффи». Этот ж, надо! На видео игра такая, что удивляться придется не раз. «Самое занятное отличие этой игры от других, — пишет Эдуард, — состоит в том, что в ней есть дополнительные этапы, на которых можно играть только одним из персонажей». Микки может побывать в подводном гроте и полетать на пробке от шампанского. Дональд же окажется на тропических островах и в «книжной» стране, где на него будут нападать плоские вырезанные из бумаги волки и хищные птицы. «Но самое интересное, — продолжает

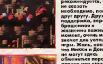


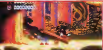
Зодиак является сейчас модной темой! Слышали, вроде тринадцатое созвездие открыли. Не его ли сейчас видит Дональд?



Сев на пробку от бутылки шампанского, найденную в стране пирогов, Микки держит свой путь сквозь звезды! Зрелище, которое стоит увидеть! Пристегните ваши ремни.







В режиме двух игроков рекомендуется, если не сказать необходимо, помогать друг другу. Дружеская поддержка, веревка, брошенная в жизненно важный момент, очень много значат для успешной игры. Жаль, конечно, что Микки и Дональд не могут здесь обменяться порой оплеух или кинуть друг в друга по гранате, ну да ладно, все-таки атмосфера тут очень необычная!



«Волшебный мир» предложит вам огромное разнообразие декораций. Предоставляю вам возможность самим оценить их красоту по тем нескольким картинкам, которые вы здесь видите.

Очутившись во другую сторону зеркала, вы попадете в мир Льюиса Кэрролла, в гости к Алисе в страну чудес. Эти картинки вам очень знакомы, не так ли?

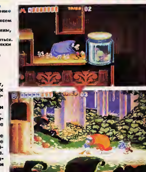
Прогулка Дональда по облакам. Осторожно, не упадите! Некоторые из облаков могут привести прямо в нужные места.

В стране пирогов! Самый сладкий этап во всей игре, здесь полно пирогов, пирожных и других кондитерских изделий! Еще раз следует отметить, что красота декораций делает честь возможностям Мегадрайва.

Небольшая прогулка под водой! Не стоит беспокоиться о кислороде, магические пузырьки обеспечат вас достаточным количеством воздуха. Если для одного игрока этот этап очень увлекателен, то для двух он просто потрясающ!



Небольшое разочарование боссами, которые совсем не такие величественные, как можно было надеяться. Да и сам Микки на Супер Нинтендо™ смотрится получше.



Эдуард, — что если вы играете вдвоем, этих этапов нет, зато появляются другие». Это горы, полные свирепых птиц и веселых ковбоев, шахты с шахтерами, норовящими врезать вам киркой по голове.

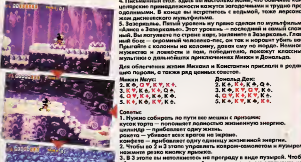
«А основных уровней — пять», — сообщают москвичи Михаил Привезенцев и Константин Данилов. Вот они.

1. Волшебный лес. Его легко пройти. Вы будете прыгать с цветка на цветок, поднимаясь все выше и выше над землей и собирая многочисленные призы.

2. Седьмое небо. Во втором уровне вы летите на ковре самолете. Если вы настоящий ас и умеете владеть не только самолетом, а еще и ковром, вы запросто пройдете этот уровень, но остерегайтесь порывов воздуха. После полета вы попадете в пещеру со сказочно красивыми стенами. Босс уровня не сложен, но все-таки нужно потрудиться, превращая его в камень.

3. Подводный мир. Все в загадочном подводном мире. Путешествуя по дну океана и плутая по затонувшим кораблям, старайтесь сохранять жизни — они вам пригодятся в схватке с акулой.

Единственный одинаковый для обоих героев Уолта Диснея способ нападения. Да, да, это очень несерьезно, но зато эффект[illegible]



4. Письменный стол. Здесь вы настолько малы, что обычные канцелярские принадлежности кажутся загадочными и трудно преодолимыми. В конце вы встретитесь с ведьмой, тоже персонажем диснеевского мультфильма.

5. Зазеркалье. Пятый уровень ну прямо сделан по мультфильму «Алиса в Зазеркалье». Этот уровень — последний и самый сложный. Вы погуляете по стране карт, загляните в Зазеркалье. Главный босс — огромный человеко-пес, он так и норовит убить вас. Прыгайте с колонны на колонну, давая ему по морде. Немного мужества и ловкости и вам, победителю, покажут классные мультики о дальнейших приключениях Микки и Дональда.

Для облегчения жизни Михаил и Константин прислали в редакцию пароли, а также ряд ценных советов.

Микки Маус:
2. K♣, Q♥, K♥, K♦.
3. K♥, K♠, K♦, Q♠.
4. Q♥, K♦, K♠, K♣.
5. K♦, K♣, K♥, K♠.

Дональд Дак:
2. K♠, K♦, K♣, Q♠.
3. K♣, K♥, Q♥, K♠.
4. Q♥, K♦, K♥, K♠.
5. K♠, K♥, K♣, K♦.

Советы:

1. Нужно собирать по пути все мешки с призами:
кусок торта — пополняет полностью жизненную энергию.
цилиндр — прибавляет одну жизнь.
ракета — убивает всех врагов на экране.
конфета — прибавляет одну единицу жизненной энергии.

2. Чтобы во 2 и 3 этапе управлять ковром-самолетом и пузырем, нажмите резко кнопку прыжка.

3. В 3 этапе вы натолкнетесь на преграду в виде пузырей. Чтобы убрать ее, подплывите к ней вплотную, а потом отплывите назад. Вы увидите, как ракушка поедет за вами, и пузыри лопнут.

А вот советы других знатоков этой игры.

Эдуард Щербаков: «Если вы хотите получить жизнь, вам нужно или собрать 99 карт, или взять волшебный цилиндр».

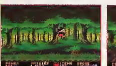
Алексей Шерстобитов (г.Москва): «Если перед вами стенка с низким проходом внизу, надо нажать джойстик вниз и кнопку «С».

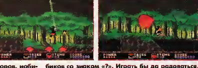
Просто доисторическая обстановка в игре, которая могла бы поворить даже ископаемых чудовищ. Я, конечно, никого не имею в виду.

CASTLE OF ILLUSION

Рано радуешься, дружнще Мнккн! На твою сестрнцу такой высокнй слрос, что стоило тебе отвернуться, кок ее вновь похитнли. И стала она, бедняжка, узнницей в замке, до не лростом, о сомом зогодочном нз зогадочных. Страшные слухн ходнлн в мышнном нороде о его золутонных лабнринтох, тоннственных лодземельях н мрачных темницах, н ннкто не осмелнвался даже лриблнзнться к его воротом. Никто, кроме Микки!

1 уровень. Сняв охрону из трех солдот, Мнкки входнт в ворота замка, н начннаются чудеса.



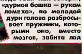




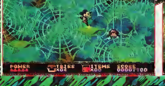
Вместо ожидаемых золов и коридоров, иобитых средневековыми рыцорями, перед ннм лростирается дремучий лес, лолный лолезных яблок, вредных грибов н коварных лауков. Внезално все лотемнело, настал час, когда лес лолодоет во влость нечистн и нололняется лрнвидениями всех мастей. Задрожал мышиный хвостик, со строху Миккн кидается в ближайшее лодземелье, а там его уже лоджидают... лрнзы! Увы, токне лрнятные сюрлрнзы — редкость, чаще лодземелья набнты отвратными грибомн, лочему-то ие любвщими мышей.

А вот и лервый босс, хитрющоя сова, защнщающая выход нз уровня. Оно лреврощоется в чурбок н, котоясь, лытоется зодовить Мнккн. Прыгая, сова стряхнвает с дуба желудн, которые ладают на Мнккн кок фугасы. Встоньте у левого кров зкроио, кудо желуди не достоют, и в те моменты, когда сова вылезает нз чурбака, стреляйте в нее. Меткость, ловкость, выдержко — и уровень лройден.

2 уровень. Новый сюрприз. Микки заходит в следующую дверь, н вновь никокнх рыцорей! Он оказывается в царстве нгрушек. Солдаты, самолеты, клоуны на одноколесных велосиледах, чертнки но лружннкох, выскокивоющие из кубиков со зиаком «?». Играть бы да радоваться. Ан нет. Игрушки тоже не в восторге от мышей. И навалнваются всем своим нгрушечиым миром на разнесчастного Микки, времеиомн от злости лереворочнвоя кортинку но экроне и заставляя Мнкки «ходить ло лотолку».



Вдруг прямо на глазах изумленного мышонко из золчастей собирается клоун-боксер, вночоле лерчотки, о лоследией голово. И весь этот боксер но лружинках, так н лляшет в стнле Мухаммеда Али. Как говорят, «дурноя бошка — рукам ломеха», по молодой дурн голова разбросывоет пружиики, которыми оно, вместо мозгов, забнта лод





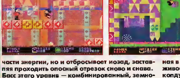
зоввзку. Подпрыгивая на них, Микки пытается вразумить боксера ударами ног до тех пор, пока тот не осознает свою непроходимую тупость и не развалится вновь на запчасти.

3 уровень. Открыв очередную дверь замка, Микки сталкивается с летучими рыбами. А где рыбы, там вода. Микки быстро убеждается в справедливости этого наблюдения, попав в мощный водяной поток. Подземная стремнина вносит мокрую мышь в ущелье, со отвесных стен которого низвергаются водопады, а по дну мчится бурная река. Попадание в нее грозит Микки не только отъемом части энергии, но и отбрасывает назад, заставляя проходить опасный отрезок снова и снова. Босс этого уровня — комбинированный, земноводный — пять лягушек, выпрыгивающих из каменных бочек, поставленных одна на другую. Это не battletoads, проблем с ними у Микки не будет.

4 уровень. Подбираться к цели мышам свойственно через кухню. Во, вот и она, за очередной дверью замка. Микки влезает в банку из-под молока и оказывается в молочной реке, но, увы, без кисельных берегов — молочные дельфины отнюдь не склонны к дружбе с мышами. Купание в чашке чая, как позже выясняется, гораздо спокойнее. Но любовь к молочным блюдам заставляет Микки вновь влезть в банку из-под молока, там-то его и поджидает босс этапа — «молочный» червь-дракон.

5 уровень. Во, все-таки есть рыцари в этом замке. Ох, уж, эти ужасы средневековья. Падающие блоки, гигантские шары, черепа, клацающие челюстями, и вечно бьющиеся головой о низкие каменные потолки. Но вдруг это все кончается, и Микки попадает, как говаривала Алиса из страны Чудес, в «очень странное место». Вроде как бы часовой механизм под водой. Босс уровня, весьма странный тип. Летучие рыбы внутри часов его нисколько не смущают, а вот сухопутная мышь почему-то раздражает. Микки предстоит с ним довольно долгое объяснение.

6 уровень. По яркой солнечной радуге Микки попадает в мрачный замок колдуньи, укравшей Минни. Вот она, Минни, сидит, заключенная в воздушный пузырь, бьет лапками и переживает за братца, вступившего в поединок с колдуньей. А та чего только не творит: и размножается, и стреляет шаровыми молниями. «Шайбу! Шайбу!», — беззвучно кричит Минни, и под этот «восторженный рев трибун» Микки вырывает победу в финальном поединке.



А дальше — торжество победителей, братско-сестринский поцелуй и салют в заключительном мультфильме.

Пара советов.

1. Не пропускайте звезды, это самый мощный восполнитель энергии.
2. Ключ — интересный и полезный приз. С его помощью Микки может развить бешеную скорость и набрать кучу очков.

ХИТ-ПАРАД

MegaDrive-2

1. **Aladdin (1)**
2. **Roar of the Beast (-)**
3. **Ecco the Dolphin 2 (-)**
4. Urban Strike (-)
5. FIFA International Soccer (10)
6. Super Shinobi 3 (7)
7. Jurassic Park (9)
8. Sonic 3 (3)
9. The Lion King (-)
10. Jungle Book (8)

Читательский ХИТ-ПАРАД

Дорогие читатели!

В последнее время в редакцию начали звонить самые нетерпеливые видеоигроки с предложениями раскрыть какой-нибудь секрет или, вообще, продиктовать по телефону описание целой игры. Мы вынуждены отказываться от этих предложений, какими бы интересными они не были. Причина проста: ВСЕ УЧАСТНИКИ КОНКУРСА ДОЛЖНЫ НАХОДИТЬСЯ В РАВНЫХ УСЛОВИЯХ.

По той же причине мы НЕ ПРИНИМАЕМ И НЕ РАССМАТРИВАЕМ материалы, переданные ПО ФАКСУ.

Напоминаем вам, что редакция принимает к рассмотрению ТОЛЬКО материалы, ПРИСЛАННЫЕ ПО ПОЧТЕ.

Адрес для писем: 103031, г.Москва, а/я 3.

Информацию о наличии журналов в продаже и ценах на них вы можете узнать по телефону 118-44-83.



ХИТ-ПАРАД

Читательский ХИТ-ПАРАД

1	**Donkey Kong Country (1)**	7	The Young Merlin (-)
2	**Lion King (2)**	8	Pitfall (5)
3	**Batman Returns (3)**	9	Star Wing (-)
4	Earth Worm Jim (-)	10	Metal Marines (-)
5	Aladdin (8)		
6	Super Mario All Stars (7)		



SUPER PROBOTECTOR
ALIEN REBELS

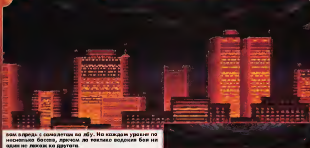
Владельцы приставок MegaDrive 2 и Super Nintendo TM! Бросайте своих Соников и Данки Конгов! На ваших приставках есть ваша давняя мечта! Признайтесь, вы всегда завидовали владельцам приставки «Dendy*»! И этой мечтой был суперхит фирмы KONAMI — игра CONTRA.

Да! — на 16-битных приставках есть CONTRA, под другим названием, но зато с настоящей «контровской» музыкой. Увеличилось количество бит — увеличились возможности ваших героев... Как вы думаете, почему здесь стоит многоточие? Да потому что с этого места читают эту статью лишь те, у кого эта игра уже есть, остальные толкутся у магазинов торговой сети Dendy* в надежде купить этот картридж. Ну, а теперь о самой игре.

...Год 2636. В городе размеренно течет мирная жизнь. Вдруг гремит страшный взрыв. От города остались одни руины, а виноват во всем монстр. На стенде «Их ищет милиция» его морда висит над фотографией разрушенного города и злорадствует. Ваша конечная цель — отомстить за разрушенный город, и вы должны сделать это любой ценой.

Герой (или герои) будут сражаться, сидя в танке, бегая по городу, руля на мотоциклах, и даже летая на ракетах (такого я еще не видел). Добавилось огромное количество новых средств уничтожения. Теперь вы можете таскать с собой аж два вида оружия. Игра блещет сюрпризами. Вы пробегаете мимо помойки, где роется голодная собака, и эта озверевшая псина припускает за вами, как будто вы так себе — физкультурник, а не Землю спасаете. Или идете себе мирно на руках, и тут над вами пролетает огромный (во весь экран) самолет и поджигает город. Причем летит прямо в лоб, хорошо если голову успеете пригнуть ниже телевизора, а то не ровен час гулять





вам вперёд с самолетом во лбу. На каждом уровне по несколько боссов, причем по тактике ведения боя ни один не похож на другого.

Тут поневоле начнешь лазить по стенам, цепляться за потолок, а то и просто в ракеры залишешься. А теперь представьте себе, если при переходе в 16-битный формат игра так улучшилась, то что же будет, если CONTRA появится на Nintendo® Ultra 64, а?!

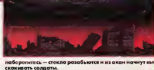
Ну все, краткое и ненавязчивое вступление окончилось, пора приступить к описанию.

УРОВЕНЬ 1

Вас выбрасывают (выкидывают, вышвыривают) в том самом городе, куда «шарахнул» выстрел инопланетян. Взглянув на последствия «мочка», можно убедиться в том, что технология землян немного превосходит по уровню технологии «вражин». Иначе как же объяснить тот факт, что против таких сильных врагов командование посылает всего одного (или двух) солдат с какими-то дохлыми пулеметами (и даже не стройбатовцев). Придется спасать Землю наличными силами или кредитной карточкой.

Вас выбрасывают в самом сердце боевых действий, и ваши воины сразу же натыкаются на препятствие — перевернутый автомобиль, за которым удобно устроился вражеский гранатометчик. Расстреляйте машину, солдата, а потом взорвите два бачонка, летящие над вами. Из них вывалится бомбочка и кое-что еще полезное.

Пробежав немного и уничтожив нескольких солдат, видим, как из-под земли высовывается пулемет (причем без пулеметчика). Нужно залечь и расстрелять его до того, как сзади прибежит солдат и убьет вас. После уничтожения пулемета бегите и стреляйте — наверху, на железобетонной конструкции будет сидеть здоровый мужик и не с пустыми руками, естественно. Спрыгнув с платформы припомните, на каком уровне сложности вы играете. «Ты что, совсем сдурел, старый, — вскричите вы, — причем тут это?». Поясняю — в помойке роется собака, если вы играете на EASY, то не бойтесь — она здесь как бы для пейзажу, а вот если вы играете на других уровнях сложности, приготовьтесь — это животное обязательно погонится за вами. Когда будете пробегать мимо маленького кафе,



поберегитесь — стекла разобьются и из окон начнут выскакивать солдаты.

На следующем здании скоро будет сидеть солдат с пулеметом — взорвите его вместе с домом. Немного побегав, вы оказываетесь еще на одной платформе. На ее углу примостился солдат, кидающий гранаты. Пробежав несколько шагов, катыхаемся на весьма любопытное сооружение — стену с двумя пушками, на которой сидит снайпер. Не припоминаете такое? Тогда напомню — на «Dendy®» это босс первого уровня. Вот те раз — то, что на 8-битной приставке босс, на 16-битной — всего лишь банальное препятствие!

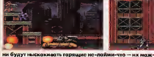
После этой стены видим вещь, которая радует — огромный мощный танк. Садимся в него и снова вперед. Кроме брони, вы получаете еще несколько преимуществ — мощный выстрел и возможность подавить врагов (и морально, и физически). Осторожно, если играете вдвоем, есть опасность/возможность задавить своего напарника. Лучше всего ехать, не обращая ни на что внимания. Вы достаточно быстро доберетесь до еще одной стены.

После ее уничтожения танк можно бросить. Теперь появляется новое препятствие — огни, пробивающиеся как подснежники из-под земли. Перепрыгиваем их и сталкиваемся с еще одной маленькой проблемой — дом рушится, и из-за него выезжает мужик на танке (точнее выезжает не мужик, а танк). Взорвать его несложно — нужно бегать недалеко от танка, тогда бомбы вас не достанут.

Дам маленький оригинальный совет — по танку надо стрелять. Ну вот, танк разгромлен, но это еще не все. Бежим дальше и прибегаем... в тупик. Быстрее залезайте на одну из платформ и ждите — сейчас будет большой сюрприз.

Прилетает самолет и сбрасывает... нет, не торт (иногда сюрпризы бывают и неприятные), а две бомбы, которые поджигают землю. Теперь вам ни в коем случае нельзя спускаться вниз — там бушует пламя. Забираемся на столб, теперь приходится передвигаться на руках. Первое препятствие — извержение огня — лучше проходить сразу после того, как огонь успокоится. Потом из пламени будут выскакивать горящие не-пойми-что — их можно просто расстрелять. После серии прыжков спускаемся на нашу грешную землю и наконец встречаемся с боссом этапа. Затихает музыка, и прямо из стены выходит черепакодракон (дракон, потому что полыхает огнем из пасти, но тем не менее перед В.Драконом это существо — мелочь). Стрелять нужно в красный шарик на груди существа. Немного попотев, вы переходите на второй этап.









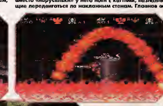
Перед вами карта части города с мигающими точками. Чтобы перебить боссов, а следовательно, перейти в следующий этап, нужно уничтожить эти цели.

Несколько советов по прохождению этого этапа:

1. Чаще пользуйтесь картой (кнопка SELECT).
2. Не наступайте на мины (минеры — народ неаккуратный, мины грязные — можно запачкать ботинки).
3. В некоторых местах асфальт потрескался. Идите там, где трещин меньше всего.
4. Не очень-то доверяйте стрелкам.

Босс этапа — здоровенная летающая тарелка, обожающая свалиться на вас сверху. Сначала нужно взорвать все ее вооружение, а потом расстреливать красный шарик, расположенный в летающем аппарате. Так вы перейдете в следующий, третий этап.

На этот раз вы оказываетесь в промышленной зоне. Лучше всего бегать по низу. Наибольшие хлопоты доставляют шарики, которые покатаются-покатаются, а потом разложатся и выстрелят. Пробежав несколько метров, видим какую-то карусельку. Запрыгните на нее, а потом на полку. Сверху полетят непонятные мушки (размером с человека). Расстреливайте их быстрее, иначе они сделают вас больно. А вот и новый «сурьезный супротивник» — нечто, напоминающее ежика, и вокруг этого «нечто» ненавязчиво крутится-вертится знакомая карусенька. Вся проблема в том, что больное место врага находится в нижней части «ежика».



Если у вас огнемет — нет проблем, он достанет цель, а если что другое, то проблемы соответственно есть. Чтобы уничтожить противника, прыгайте на «карусельку», постреляйте в глазик, а потом обратно на верхнюю полку. Как только «ежик» взревется, спрыгивайте с «карусельки», иначе свалитесь в бездну. На напоследок коварный «ежик» успевает пустить несколько ракет, так что поберегитесь.

После взрыва «ежика» экран движется вверх, прыгайте туда же, иначе — каюк. Не успеваете вы передохнуть, как летит новый противник — «ежик»-мутант. Теперь вместо «карусельки» у него ноги с когтями, позволяющие передвигаться по наклонным стенам. Главное ваша задача — выжить, его задача — помешать вам сделать это любыми способами. Не пытайтесь его уничтожить — пока это бесполезно. Вам нужно передвигаться между его шагами. Ползите до того момента, как из стены выдвинутся две [illegible] со штыками.

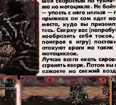


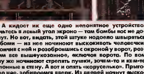
Теперь у противника появляется уязвимое место. Он бросил свои попытки задавить вас и теперь хочет

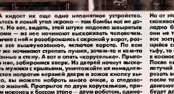
просверлить вас победитовыми сверлами. Никогда не висите напротив него. Уничтожить врага непросто, одно утешение, что выдержит он всего несколько очередей. После уничтожения «ежика» продолжаем свое «восхождение». Вот она — твердая земля.
Но оптимизма это не прибавляет, потому что на вас начинают сыпаться бом-



Вы мчитесь с сумасшедшей скоростью по тунелю на мотоцикле. Не бойтесь — упасть с него нельзя — при прыжках он сам едет но то места, куда вы приземлитесь. Сверху вас (попробуйте вообразить себе такое, не поиграв в игру) постоянно атакуют враги на таких же мотоциклах.
Лучше всего ехать справа и стрелять вверх. Потом вы вылезаете на свежий воздух.







бы. А кидает их еще одно непонятное устройство. Прячьтесь в левый угол экрана — там бомбы вас не достанут. Но вот, видать, этой штуке надоело швыряться бомбами — из нее начинают выскакивать человечки. Покончив с ней и разобравшись с охраной у ворот, разносим все вышеуказанное, включая ворота. По вам сразу же начинают стрелять пушки, зачем-то и кем-то вделанные в стену. А вот и опять «карусельки». Прыгаем на нее, забираемся вверх. Из дверей начнут выскакивать мужики с крыльями, уничтожайте их немедленно. Встав напротив верхней двери и зажав кнопку выстрела, вы можете набрать много очков, а следовательно жизней. Пропрыгав по двум каруселькам, приходим наконец к боссу этапа — двум роботам, одиноко висящим под потолком. Стреляйте по ним из самого мощного оружия и кидайте все бомбы — они очень сильные противники. Уничтожив их, не пляшите и не радуйтесь — вас ждет еще один сюрприз (почему-то в

Но от этого не становится легче — снизу постоянно выскакивают мужики с рокетными ранцами за спиной. Ну ладно бы, летали они просто, жизни радовались, но они не только себе настроение портят, они норовят и вас застрелить. А тут еще одна напасть — танк, несущийся со скоростью мотоцикла. Ну уж если коровы, тьфу, то есть танки летать начали, то мне нечего делать в космосе.
После его уничтожения над вами нависает огромный летучий корабль. Пока он размышляет, как лучше разрезать вас лазерами, проезжайте между лучами сразу после того, как он выстрелит. После этого сверху выдвигаются несколько пушек, разнесите их. Потом он будет долго и усердно пытаться вмазать вам какой-то штукой, состоящей из шариков. Затем из люков начнут выскакивать солдаты. Когда их убиваешь, они истошно верещат.
Не жалейте их — они только и хотят улучить минутку



этой игре все сюрпризы какие-то нерадостные). Стену проломит огромный скелет и начнет всячески над вами измываться — пускать огонь изо рта, кидать бомбы и еще делать очень много пакостей. В борьбе с ним не забывайте про то, что вы можете лазить по стенам и по потолку. После победы залижите раны и переходите в следующий этап.



для подлой попытки не впустить вас на следующий этап посредством автоматов. Потом снова лазеры. После них будет очень мощная пушка, увернуться от выстрела которой почти невозможно.
Ну вот, корабль кончился, теперь на вас «наезжает» еще один усовершенствованный «ежик». Без колючек, зато на колесиках. Вот и он разлетелся на части, а мы пересаживаемся на

ОРУЖИЕ:

B — защита
F — агнемет
C — недальнобойные ракеты
H — самонаводящиеся ракеты
S — стрельба «веером»
L — лазер

SUPER PROBOTECTOR ALIEN REBELS



яертолет, яернея на яго ракету. Правда, летать иам недалга, ясего пишь паяздарим с мужикам, иараяящим залязть иа яаше место — яидать она пригретое им было, как тут ракета, как ашпаренная, памчится яперед. А яат и басс этапа — мазгавай центр (хотя больше похож на мотор ат мопеда) тога самого космическага карабля, который так даянл нас маральиа сяерху. [illegible] ракета куда быстрее самолета — это даже Московский Городской Банк знает. Однако ракета сталкивается с защитным щитом и язрывается яместя с ями, если яы не догадапись яояремя «пересесть» на другую ракету. Вот так, прыгая с ракеты на ракету, вы должны сначала взаряать дяа генератара сипаяых поля а затем...

А чега эта я яам ясе рассказыяаю? Дальше прахадите сами, а та иеинтересна будет (честна гаяоря, дапьше я не дахадил, на и играл я я эту игру всего три раза).

Владимир Суслов



НОВОСТИ / НОВИНКИ

Издательство АРМАДА представляет СУПЕРСЕРИЮ фантастических боевиков американской корпорации FASA

БОЕВЫЕ РОБОТЫ® BATTLETECH®

Это фантастические достижения технократического общества 31-го века.
Это звездные войны между враждующими Кланами.
Это смертельные схватки совершенных боевых машин, управляемых отважными воинами.
Это напряженная внутренняя борьба героя за право остаться человеком.
Это еще одно предупреждение о возможном пути «нечеловеческого» развития нашей цивилизации.
Первые книги серии – романы Роберта Торстона:

«ПУТЬ КЛАНОВ»
«ПУТЬ ВОННА»
«КЛАК КРЕЧЕТА»

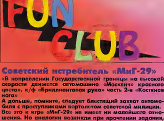
Наш журнал будет регулярно информировать о книгах серии «Боевые роботы» и вместе с издательством «Армада» готовит для читателей сюрприз!

БОЕВЫЕ РОБОТЫ
BATTLETECH
ПУТЬ КЛАНОВ
РОБЕРТ ТОРСТОН

BATTLETECH
A GAME OF ARMORED COMBAT

ВНИМАНИЮ РАЗРАБОТЧИКОВ И ПОСТАВЩИКОВ ИГР И ИГРУШЕК, а также иных товаров детского и молодежного спроса!
Если Вы хотите, чтобы информация о Вашей продукции попала на страницы нашего журнала, звоните в Издательский дом «Видео-Асс» по тел. 118-89-55 или 118-89-47.


ВИДЕО-АСС
ВЕЛИКИЙ
Дракон
D
– твоя планета!



Архив «Видео-Асс» Dendy®

Советский истребитель «МиГ-29»

«В направлении Государственной границы на высокой скорости движется автомашина «Москвич» красного цвета». к/ф «Бриллиантовая рука» часть 2-я «Костяная нога»

А дальше, помните, следует блестящий захват автомобиля с преступниками вертолетом советской милиции.

Все это к игре «МиГ-29» не имеет ни малейшего отношения. Но аналогии возникли при прочтении задания, полученного пилотом:

«Угнан один из наших бомбардировщиков ТУ-22. Его уводят в воздушное пространство Запада. Перехватите бомбардировщик до того, как он достигнет места назначения и пресеките любые действия террористов, обнаруженных по пути.

Желаем удачи, товарищ. Судьба страны зависит от Вас!»

МиГ-29 немедленно (по нажатии любой кнопки) разбегается по взлетной полосе, взмывает в небо и оказывается в окружении столь плотного огня, как будто он летит сквозь залпы праздничного салюта.

Проблем с обнаружением террористов никаких, наш истребитель атакует такое количество вражеских самолетов, что невольно возникает вопрос, на чьей же территории происходят события? В «Бриллиантовой руке» все ясно. И здесь вроде бы действия должны происходить на нашей территории, как следует из полетного задания. Но впечатление такое, что это русский медведь разворошил осиное гнездо, и огромный рой террористических ос гоняется за ним по всему экрану. Шарахнуть бы по этим «осам» из средств ПВО, но, увы, «медведю» приходится рассчитывать только на свои силы. Вот чем вы располагаете.

Во-первых, это великолепная маневренность. С помощью джойстика МиГ-29 стремительно перемещается в воздушном пространстве, с поразительной легкостью меняя направление движения и уходя от куда более инерционных вражеских «ос».

Во-вторых, неограниченный запас оружия (кнопка «А» или лучше «Турбо-А») двух видов, переключаемых кнопкой «В».

И в третьих — живучесть. На старте игры «русский медведь» имеет 4 жизни.

Топливные ресурсы МиГ-29 не безграничны. Но появившееся на экране сообщение «Low Fuel» (горючее подходит к концу) не должно приводить пилота в состояние паники. Продолжайте вести бой и вскоре будете обрадованы новым сообщением «Prepare to Refuel» — приготовиться к дозаправке. Автопилот сквозь сплошную облачность проведет истребитель к ясному небу, в котором его уже ожидает бочка чистейшего авиационного бензина (или керосина?) в виде самолета-заправщика. На восполнение горючего отводится 30 секунд, за которые необходимо, управляя джойстиком, поймать заправочным штуцером МиГ'а (он выдвинется спереди) раскачивающийся как маятник топливный шланг заправщика. Как ни трудно, но сделать это необходимо, иначе — «No Fuel» (нет горючего) и под мелодию русской народной песни «Дубинушка» появится надпись «GAME OVER» («Игра окончена»). Причем «R» в слове «OVER», видимо для колорита, написана наоборот.

Пока МиГ заправлялся, террористы, похоже, размножались — кроме вражеских самолетов в бой пошли вертолеты. Вновь головокружительная погоня «ос» за «медведем» и, наконец, долгожданное сообщение «Enemy Over Head» (противник сверху), означающее, что теперь предстоит встреча с угнанным ТУ-22.

Перед пилотом, поднявшимся в заоблачные высоты, предстает гигантский бомбардировщик. «Оптический обман», — решает пилот, выстреливая из всех орудий во врага, который, в свою очередь, ведет по истребителю весьма беспорядочный огонь. Захваченный террористами самолет занимает полнеба (то бишь, пол-экрана), резко уменьшая МиГ'у пространство для маневров. Защищенность ТУ-22 (наш самолет!) такова, что понадобится не мало точных попаданий для его уничтожения.

Зато победа сделает Вас спасителем страны и Вы будете удостоены чести занесения на Кремлевскую Доску почета воздушных асов. Эта Доска демонстрируется в начале игры и содержит пять имен пилотов вместе с их рейтингом (очками).

Если удастся набрать больше, по крайней мере, 1000 очков, Ваше имя также украсит какую-то из стен Кремля. Правда, на короткий срок. К сожалению, набранный результат исчезает не только после отключения приставки, но и после нажатия клавиши «RESET».

Набор имени и внесение его в список асов выполняется по специальной таблице. Джойстиком нужно подвести курсор (светящуюся рамку) к нужной букве (или значку) и нажать «А». Стирание ошибочно набранной буквы выполняется кнопкой «В». После окончания набора нажмите «START».

Итак, Вы — кремлевский воздушный ас. Вот вам следующее задание:

«Всемирная армия террористов секретно разработала новое супермощное реактивное оружие под кодовым названием «Terror Vultuz». Сейчас проходят его испытания. Вы должны снизиться и уничтожить его на вражеской территории».

И снова взвивайтесь в небо реактивные соколы в игре «МиГ-29», охарактеризованной в заставке как Absolutely Brilliant! А может это сказано о самом МиГ'е? Давайте отнесем эти слова и к создателям игры, и к создателям великолепных боевых машин!



Daffy Duck



Вы знаете кто такой Стивен Спилберг? Верно-верно, это тот самый, что снял «Парк Юрского периода» и «Индиану Джонса». Так вот, снял он еще и мультфильм, и также весьма известный — «Tiny Toon». Если вы видели этот шедевр, то припомните одного героя — зеленого утенка. Того самого, который немного картавит, немного шепелявит, много брызжет слюной, многократно принимает геройские позы и много всякого другого. При таком скромном, но достаточно красноречивом описании вы, конечно, вспомнили непоседу с загребущими руками, несколько напоминающего Черного Плаща.

Не обижайтесь, но теперь речь пойдет о вас. Ведь только вы, обладатели столь замечательного картриджа, сможете играть главную роль. Роль самого утенка.

Итак, вы утенок по имени Даффи («Глупец» — как называла его матушка). Вам предстоит разобраться с одним из вечных врагов, с которым на протяжении всей своей жизни Даффи враждует — с инопланетянином Марвином («Marvin») и его подручными.

Эта вражда зашла так далеко (и в прямом и в переносном смысле), что Даффи решает первым

добраться до Марвина, бить, так сказать, вражину в его же гнезде. А раз Даффи решил, то все, так тому и бывать. Его упрямую натуру еще никому не удавалось переубедить, и ответственность сваливается, как всегда, на невиновного — то есть на вас. Именно вам предстоит довести отважного утенка до главной цели — до родной планеты Марвина. Путь вы, конечно, выбираете не из легких, через другие четыре планеты, но «нормальные герои всегда идут в обход»!

Все хорошо, но про вашу с утенком затею пронюхал инопланетянин и рванул встречать вас, тем самым усложняя и без того нелегкое приключение. Так что теперь предстоит встречаться с Марвином на протяжении всех миссий.

Хождения по выбранным вами планетам представляет из себя сплошной лабиринт, в котором запутаться также легко, как отобрать леденец у младенца.

Первая планета — Магма.

Даю справку: планета все — камень и лава. Одно радует, что куда бы вы не шли, все равно так или иначе найдете выход. Единственное, что вас может остановить — огромное количество ям, заполненных расплавленной лавой. Да и то это не проблема, ваш ракетный ранец с кипучей радостью поможет перелететь через любую ему или залететь на самую неприступную скалу. Не даром, конечно, а за определенную дозу горючего, количество которого отображается в правом нижнем углу в виде зеленой полосочки (напротив надписи FUEL, то есть «ГОРЮЧЕЕ»). Керосин стоит определенной суммы денег — маленьких зелененьких мешочков, остающийся после смерти того или иного врага. Потому убить как можно больше подручных Марвина в ваших интересах. Также горючее иногда можно найти валяющимся где-нибудь в лабиринте или после жестокого смертоубийства кого-нибудь из врагов. Выглядит этот предметик как красный квадратик с буковкой «F».

Побродив по лабиринтам планеты Магмы, постреляв вдоволь по «шестеркам» пришельца и заработав лару, а может и больше, тысяч «зеленых», вы встречаетесь с самим инопланетянином. Марвин, к сожалению, не умеет честно драться и поэтому выполз к вам навстречу на своем любимом пило-хватало-стрелятеле. Действие



Daffy Duck



этой машины в точности соответствует ее названию. Но если немного подумать, то можно найти такое положение на экране, где ни одна зараза вас не достает. Ах да, совсем забыл сказать. Чтобы победить Марвина, стреляйте. Прямо по наглой инопланетной роже.

Вторая планета — Океан.

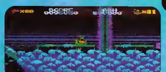
Как вы уже догадались, сражение на этой планете между вами и Марвином будет происходить в водной, а точнее в подводной обстановке. Этот этап несколько сложнее, чем Магма. Сложность его заключается в более запутанном лабиринте, а также в мощности наносимых врагами ударов. Они (удары) стали более опасны для жизни утенка и для ваших нервов. Еще плюс ко всему, очень неудобно двигаться под водой. После каждого выстрела вас отдачей уносит на такое расстояние, что результат выстрела просто не виден. Представляете как здорово? Стрельнули— отнесло, доплыли туда еще раз — оказывается — мимо. Романтика!

Прочитав вышесказанное о подводной атмосфере, вы можете подумать, что на этом этапе одни только неприятности. Это не так. Есть все-таки одна приятность: без какой-либо посторонней помощи, держа в руках лишь свой любимый бесконечный пистолет, вы можете забраться почти на любую высоту. «А как же это сделать?» — спросите вы. Очень просто! Отдачу от выстрела вы можете использовать для подъема на разные высоты. Но чтобы фокус получился более удачно, встаньте поближе к стене. Нажав выстрел, по идее вы должны будете отлететь назад, но сзади стена, и вы, как не странно, полетите вверх.

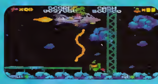
В конце этапа с распростертыми объятьями к вам навстречу вылетит сам Марвин, но уже со своей



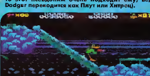
новой разработкой. Суть ее просто — уничтожить вас не качеством, а количеством. Огромным количеством помощников, и еще, чтобы не рыпались, добить лазером из летающей тарелки.
Вот приблизительная картина новой разработки.
Инопланетянин летает около потолка и постреливает в вас лазерными очередями. Чуть ниже летает банка с какой-то непонятной жидкостью.



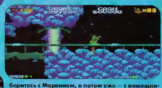
Из банки постоянно вылетают маленькие зеленые шарики, из которых впоследствии, у-ю, появляется новая жизнь! (мерзопакостные зверюшки, доставшие вас на протяжении всех этапов). По какому предмету, по банке или по Марвину, надо стрелять я так и не разобрался, но тем не менее замочил и ту, и другого при помощи своего суперсекретного психического оружия. А что это такое и как его использовать, чи-



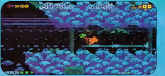
тайте в «Управлении» (издано отдельной книгой. Автор — Big Boss. Заглавие — «Рецепты вкусной и полезной игры». Книгоиздатель Мосин. Санкт-Петербург, 1912 год).
Третья планета — Лед.
Эта планета целиком, за исключением мест, где расположены базы инопланетянина, покрыто льдом, будьте осторожны. На этой планете так холодно, что подопечные Марвина накинули на себя шарфы и некое подобие головного убора. А нам все нипочем. Приняв геройскую позу, хором криком — Duck Dodgers и пустимся в очередное опасное путешествие. Кстати, значение этой фразы нам неясно, так что будем относится к ней, как к слову «Банзай» — боевому кличу наступающего самурая. Итак, принято: «Duck Dodgers» — боевой клич наступающей утки. (Есть, правда, версия, что Доффи, весьма недовольный именем, которым его наградило мотушка, взял имя Dodgers в качестве псевдонима. Если это так, то этот псевдоним очень подходит ему, ведь Dodger переводится как Плут или Хитрец).



Лабиринт этой планеты немного проще, чем раньше, но опасайтесь западняков в виде проволов, где можно под градом разрывных снарядов и досты склеить.
На этот раз вам не поможет ни один совет. На помощь вам придет только умение играть — управлять нашим утногероем. Вместо того, чтобы встречаться с помощниками инопланетянина, а потом с ним самим, вы, наоборот, сначала раз-



беритесь с Марвином, а потом уже — с помощниками.
Четвертая планета — Амазония.
Название планеты говорит само за себя, то есть вместо лавы, воды и льда вашему вниманию предстанет разнообразная растительность и местная живность: некое подобие муравьев, тараконов и других птиц. Лабиринт этой планеты ничего сложного из себя не представляет, это все равно, что бродить по привычным и надоевшим



уже джунглям Амазанки, талька ваш размерчик, немиага меньше, чем нужна. В абщем-та, эта самый интересиый, красачный и живаписный этап из предлажеиных. Санта Барбара, да и талька.

Пятая плаиета — мадуль Р-38.

Эта планета, а вернее касмическая мадульная станция ничега асабеннага из себя не представляет — хади и стреляй, пра Марвина не забывай.

Хочу отметить только одно: как можно больше накопите своего суперсекретного оружия для решающей схватки.

Big Boss

Daffy Duck. УПРАВЛЕНИЕ

(выдержки из книги известного поэта видеоигр Big Boss'а).

Красненькая кнопочка с буковкой «А» — включает самое мощное супероружие, некое подобие ядерной бомбы, так что понятно, почему эту кнопочку сделали красной.

Желтенькая кнопочка с буковкой «В» — кнопка прыжка. Если во время прыжка ее нажать и удерживать, то до полного окончания топлива вы сможете с диким шумом «летать».

Зелененькая кнопочка с буковкой «Y» — это кнопка является курком на вашем том или ином оружии.

Синенькая кнопочка с буковкой «Х» — а эта кнопочка не раз спасет вам жизнь или сэкономит энергию. При ее нажатии вы ставите перед собой некое подобие преграды, щит, который запросто выдерживает почти любой выстрел.

Серенькая кнопочка на торце джойстика, с правой стороны, если смотреть на джойстик с правильной стороны, с буковкой «R» —переключает арсенал вашего оружия в правую сторону.

Серенькая кнопочка на торце джойстика, с левой стороны, если смотреть на джойстик еще раз с правильной стороны, с буковкой «L» —идентично предыдущей кнопке, но только переключает оружие в обратном направлении, как вы уже, вероятно, догадались.

Краткая характеристика приобретаемого, а также находимого вами оружия и других не менее полезных вещей.

Пистолет синего цвета («замораживающий»). Пуля летит прямо, без изменений угла полета. Два попадания равны одному из бесконечного (не по длине ствола, а по количеству зарядов) пистолета.

Пистолет синего цвета («электрический»). Вылетают три электрических разряда. Первый — под углом тридцать градусов к полу, второй — параллельно полу, третий — под углом тридцать градусов к потолку (любимая геометрия очень развила глазомер). Разряды вылетают поочередно. Одно попадание равно трем попаданиям из бесконечного пистолета.

Пистолет синего цвета («трехзарядный»). При нажатии выстрела вылетают сразу три пули. Первая — под углом тридцать градусов к полу, вторая — параллельна полу, третья — тридцать градусов к потолку. Одно попадание (при условии, если все три вылетевшие пули попали в цель) ровно трем попаданиям из бесконечного пистолета.

Пистолет красного цвета («пушка»). Стреляет ядром. Дальность полета небольшая. После падения на землю прокатывается некоторое расстояние и взрывается. Лучше всего применять в ближнем бою. В цель, находящуюся очень высоко, стрелять не рекомендуется. Одно попадание ровно четырем попаданиям из бесконечного пистолета.

Пистолет фиолетового цвета («огнемет»). Стреляет одной пулей. Пуля представляет из себя три вместе соединенных огненных шара, составляющих вместе некое подобие треугольника. Одно попадание равно трем попаданиям из бесконечного пистолета.

Супероружие (ядерная атака). Приводится в действие нажатием красной кнопки на джойстике. Очень эффективная штука. При одном использовании наносит повреждения противнику, ровные десяти попаданиям из бесконечного пистолета. Лучшее применение — уничтожение боссов!



All gamers, attention, please!

Вниманию участников конкурса!

Конкурс «Fun-Club'a» продолжается и начинается его четвертый этап. Как только мы будем располагать фотографиями лауреатов третьего этапа, обещаем их немедленно опубликовать. Изменений в условиях конкурса нет, но есть некоторые существенные дополнения.

1. По-прежнему, конкурс проводится в трех разных весовых категориях:
а) на лучшее описание игры;
б) на лучший сюжет игры, придуманный читателем;
в) на лучший комикс (рисунок).

Торцев Алексей, 2-е место третьего этапа конкурса.

2. Участником конкурса автоматически становится любой, приславший в редакцию описание какой-либо игры, сюжет, комикс (рисунок).
Письма, присланные в редакцию, не отсеиваются «по сроку давности».

3. Порядок рассмотрения материалов:
а) материалы рассматриваются в порядке их поступления в редакцию. Ну, прямо, как фигурки Тетриса! Очередная вертится и так, и этак, и примеряется, куда бы ее пристроить, с чем бы ее скомбинировать. И так, пока не заполнится стакан, то есть рубрики «Fun Club», «Фонтан фантазий», «Нет проблем», «Картинная галерея», «Комикс» очередного номера журнала.
Внимание! Отвечаем на вопрос, который задают многие читатели. Статьи сотрудников нашей редакции, какими бы удачными они ни были, в конкурсе не рассматриваются. Таким образом, ни Big Boss, ни Владимир Суслов, ни Duck Wader, ни даже сам G.Dragon призов не получат, как бы не старались. Увы им, как говорят в Одессе.
б) также, как в Тетрисе, фигурки, не уместившиеся в очередном журнале (стакане), не теряются, а ставятся в очередь к следующему. Правда, не все. Из очереди могут быть исключены описания тех игр, которые уже были ранее опубликованы. Чтобы такое описание «зацепилось», оно должно либо существенно дополнять ранее опубликованное, либо быть намного лучше него. Но еще раз подчеркиваем, что из конкурса не отсеивается ни одно письмо только потому, что оно было отправлено давно;
в) также вряд ли могут претендовать на победу в конкурсе описания, переписанные из статей журнала, сюжеты, содранные из фильмов или книг, рисунки, скопированные со вкладышей жвачек. Таких «работ» очень мало, но, к сожалению, попадаются.

4. Советы участникам конкурса.
а) старайтесь выбирать игры, описания которых еще не публиковались;
б) точно указывайте название игры, которое приводится в ее заставке (а не на картридже). Особенно это касается «китайских» картриджей;
в) подписывая игру псевдонимом, не забывайте указать разборчиво свою подлинную фамилию и точный домашний адрес;
г) напрягитесь и пишите название игры, пароли, адрес, фамилию разборчивым почерком;
д) не ждите от нас ответа на вопрос: «как там мое письмо, и какое место я сейчас занимаю?» Увы, отвечать персонально каждому выше наших сил и возможностей.

5. Победители, призы, награждение:
а) как и прежде, победители определяются по качеству и совокупности опубликованных, подчеркиваем, опубликованных работ.
Но на этот раз мы планируем учредить еще и дополнительные призы для победителей в категории «Лучшее описание игры». Их получат авторы наибольшего числа публикаций в рубрике «Нет проблем», но, увы, не в рубрике «Хочешь — верь, хочешь — проверь».
Так что претендующие на эти призы — внимательно отнеситесь к точности и качеству присылаемых материалов!
б) основные призы победителям устанавливает не редакция журнала, а фирмы — поставщики приставок и картриджей. Количество этих призов и какие сюрпризы ждут победителей очередного этапа конкурса, до последнего момента остается загадкой и для редакции. Но мы обещаем читателям регулярно «вести разведку» в этих фирмах, а полученные «разведданные» сразу же сообщать в журнале.
в) зато со своей стороны редакция открыто заявляет об учреждении дополнительных призов. Это будут комплекты журналов №№ 19-24 или бесплатная подписка на первое полугодие 1996 года.

EARTHWORM JIM

Миогие из иос зиоют, что мир иош огромеи и что мы, люди, ввлвемсв молой его чостью. А роз мы живем в зтом мире, зночит мы должиы оберегать и хроиить его. Мы зто по мере возможиости делоем, то есть проявляем токое кочество, которое иозывоется доброто. Но если есть белое, то всегдо есть чериое. Если есть добро, то, увы, есть и зло. Борьбо между двумя противоположиыми силоми иеизбежно.

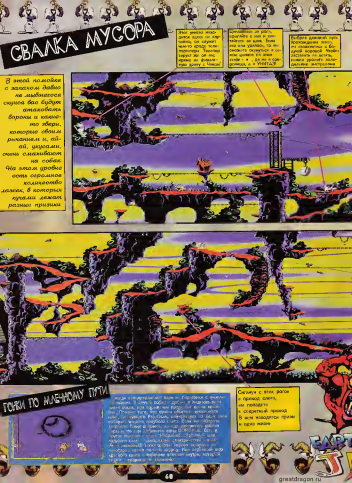
Но сторе зло в реольиой жизии водвтсв плохие дяди и тети, мольчики и девочки. Но в другой ситуоции зти же дяди и тети окозывоются но стороне добро. В видеомире же, хотя в кочестве злых сил, помимо дядь и теть, выступоют чудовищо, моистры, демоиы, которых в реольиости можио увидеть только в иочиом кошморе после иерозумио плотиого ужиио, все проще: плохие — это плохие, о хорошие —зто хорошие. И те, и другие иоделеиы токими резко отличиыми кочествоми, что ие перепутоешь.

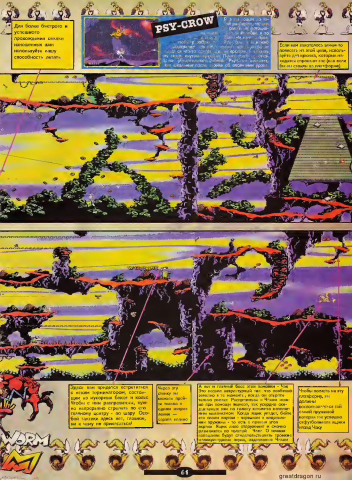
Но все-токи герои добро лучше зопомиiоютсв. Кто ие зиоет зогодочиого Бзтмеио в его чериой моске? Или иесокрушимого пулеиепробивоемого Робокопо? Хитроумиого Алоддиио? Ну, ио худой случой, Железиого Дровосеко... Рвд супергероев можио продолжоть еще долго (сторый киижиый приятель Моугли-лвгушоиок, ловкий Робии Гуд, король Лев, Чудовище из «Кросовицы и Чудовищо», розиые другие блогородиые животиые и человеки). Но переведв ио русский иозвоиие описывоемой ииже игры, вы ввио вподете в иедоумеиие. Земляиой червяк Джим! Откудо, почему, кок зто земляиое жолкое, ио первый взгляд, создоиие смогло сделотьсв супергероем? Кок токой молеиький, кросиеиький, соитиметровый червячок ие побоялся срозитьсв с силоми зло? Кок? Если вом и взоправду иитересно узноть ответы ио зти вопросы, то читойте виимотельно и тощитесь!



SUPER NINTENDO

MEGADRIVE


СВАЛКА МУСОРА
В этой помойке с запахом давно не мывшегося скунса вас будут атаковать вороны и какие-то звери, которые своим рычанием и, ай-ай, укусами, очень смахивают на собак. На этом уровне есть огромное количество лазеек, в которых кучами лежат разные призики
Этот унитаз находится здесь не случайно, он служит чем-то вроде телепортатора. Телепортирует же он вас прямо на финальную драку с Чаком!
Цепляйтесь за рога, прыгайте с них и хватайтесь за цепь. Если это вам удалось, то вы сможете окунуться в самое ценное на этом этапе - в , да не в сокровища, а в УНИТАЗ!
Выбрав длинный путь прохождения этапа, вы столкнетесь с бодучей коровой. Чтобы заставить ее летать, нужно уронить холодильник выстрелами
ГОНКИ ПО МЛЕЧНОМУ ПУТИ
Иногда вам предложат пари на перегонки с инопланетянином. В случае победы добавят лишнюю пару тысяч очков, при поражении предстоит новое сражение. Помимо того, что нужно обогнать инопланетянина, именуемого Psy-Crow, вам следует по ходу дела собирать шарики голубого цвета. Если вы соберете пятьдесят таких шариков, да еще ухитритесь прийти первым, то вам добавится одно CONTINUE. Есть и другие полезные вещи. Например, огромный шар голубого цвета с разрядами электричества в нем. Имея несколько таких шаров, можно включить на некоторое время полную защиту. Или огромный шар красного цвета с черными пятнами внутри, который служит ускорителем движения.
Сиганув с этих рогов в проход слева, вы попадете в секретный проход. В нем находятся призы и одна жизнь


PSY-CROW
Чтобы разобраться с Psy-Crow, вам нужно
пытаться что-то сделать своим крюком
му своим кнутом-червяком
убедительного Psy-Crow исчезает,
как школьник после звонка об окончании урока.
Для более быстрого и успешного прохождения связки изношенных шин используйте вашу способность летать
Если вам захотелось зачем-то повисеть на этой цепи, используйте два крючка, которые находятся справа от вас (как если бы вы стояли на платформе)
Здесь вам придется встретиться с неким терминатором, состоящим из мусорных баков и колес. Чтобы с ним расправиться, нужно непрерывно стрелять по его главному центру - по шару. Особой тактики здесь нет, главное, ни к чему не прикасаться!
Через эту стенку вы можете пройти только в одном направлении — справа налево
А вот и главный босс этой помойки - Чак. Это весьма некультурный тип, что особенно заметно в те моменты, когда он отвратительно рыгает. Расправиться с Чаком можно при помощи ящиков, так усердно скидываемых вам на голову каким-то непонятным механизмом. Когда ящик упадет, бейте его своим кнутом - червяком в направлении пружины - то есть в правый угол экрана. Ящик лихо отпружинит и смачно размажется по толстой Чака. О точном попадании будут свидетельствовать громкие малокультурные звуки, издаваемые Чаком
Чтобы попасть на эту платформу, вы должны воспользоваться той самой пружиной, которая так успешно отфутболивала ящики назад Чаку
WORM



РАЗБОРКИ С ЧЕРТЕНКОМ
Что избавиться от этого надоедливого человечка, очень смахивающего на преуспевающего бизнесмена, выстрелите по нему, а потом добавьте своим кнутом-червяком. После ликвидации «бизнесмена» посмотрите внимательно на крюк, висящий над решеткой. Зацепившись за него вы сможете пролететь сквозь платформу, на которой стояли, и опуститься на уровень ниже
Ударьте насколько раз по этому колесу, чтобы поднять решетку слева
Этот изумрудик — некое подобие телепортатора. Чтобы с него куда-нибудь телепортироваться, нужно суметь некоторое время на нем удержаться
Вы когда-нибудь были в аду? Если нет, то приготовьтесь сейчас вы туда отправитесь. Не спешите собирать вещи, они вам там не понадобятся, кроме двух, а точнее трех: пистолета вашего любимого скафандра и, конечно же, ваших мозгов. Этот уровень является самым интересным и красочным, но в нем есть один недостаток - постоянные вопли и душераздирающие крики, несущиеся откуда-то с заднего фона и просто выводящие из себя. Под эти вопли вас будет грызть и преследовать вся адская фауна с такими челюстями, что челюсти знаменитой акулы ("Челюсти") покажутся просто запасными зубами ваших дедушек и бабушек.
Из этой дыры мило высунется чертенок, хозяин местных владений, и ловко кинет бомбочку, взрыв которой заставит падать огромное количество каменных обломков
Этот крючок висит здесь не зря. Зацепившись за него и спрыгнув вправо, вы словите одну жизнь и четыре плазменных заряда. А как зацепиться за этот крюк — это уже детки другая сказка
Если вы хотите подняться выше, то постарайтесь всеми правдами и неправдами удержаться на этом изумруде
62
greatdragon.ru



Чтобы попасть на эту платформу, вы должны переместиться вверх и вправо, затем сделать прыжок влево и плавно спуститься как вертолет. Воспользуйтесь крючком, чтобы получить жизнь, которая находится в углублении справа, но вы также можете зацепиться за платформу, расположенную прямо над вами, это поможет немного сократить путь
А здесь вам предстоит стать самым настоящим акробатом. Чтобы пройти дальше, вам нужно сделать двойной прыжок — прыгнуть, зацепиться за первый крюк, отцепиться и в полете зацепиться за второй, а уж с него сигануть на платформу
Этот изумруд телепортирует вас к боссу второго уровня — к чертенку Эвилу.
ВАС ЖДЕТ СНЕГОВИК
Если вам удалось устоять на изумруде, то вам выпадет счастливая возможность телепортироваться в некое подобие пещеры и помериться силами с первым боссом этапа - со снеговиком, плюющим в вас огненными шарами.
FINISH HIM!
ЧЕРТЕНОК ЭВИЛ
две части. Вначале вы будете прыгать в нем мать родила перед носом Эвила, наслаждающегося утренней ванной. Помаячьте перед его пушки. Повторяйте операцию до тех пор, пока островок, на котором сидит Эвил, не рухнет. После победы в первой части сражения вы идете дальше и видите любимый скафандр. Скорее запрыгивайте в него! Пройдя еще, вы заметите, как экран застынет в одной позиции, и появится надпись «FINISH HIM!» (вот это да, прямо "Mortal Kombat 2"). Со всех сторон вас будет атаковать этот чертов черт. Чтобы избежать ударов, зависните по центру платформы и разряжайте обойму в ту сторону, откуда на вас летит это чертово отродье.
?
Если вы раскатали губы на этот заряд для плазменного пистолета, так в чем дело? Возьмите его! Только не забудьте воспользоваться крючком, висящим слева
WORM



ВНИЗ В БАТИСКАФЕ

Воспользуйтесь батискафом, чтобы перебраться из пункт "А" в пункт "В". Не забудьте по дороге прихватить лишний десяток пончиков.

Некое подобие водных мин, в большом количестве летающих в подводном лабиринте, рекомендуется уничтожать сразу, чтобы в ответственный момент [illegible] себя от здоровых [illegible] котов, это подобие вам не помешало

Покачайтесь, как Тарзан, по крючкам в этой комнате, вы сможете подзаправиться энергией. Да! И не забудьте освободить хомячка, чтобы без проблем пожрав его мощными челюстями всех врагов, проехаться на нем по туннелю

Чтобы избежать такой участи, советую хоть немного изменять свои координаты в нижней области экрана, но — внимательно, не попадите в западню.

Несмотря на то, что ваш противник Майор Мукус пребывает в таком довольно печальном положении, держитесь от него подальше.

Это приятное зеленое существо по имени Майор Мукус — очередной босс. Сражаться с ним вы будете, вися на лиане. Суть этого сражения очень проста — кто первый порвет нить противника или затолкнет его в пасть чудовища, влавающего на дне каньона, тот и победитель. Ну, затолкнуть противника в пасть — это просто, а вот как же порвать его нить? Это тоже очень просто. Вам всего лишь нужно бортовать вашего соперника об острые выступы скалы, находящиеся слева и справа. Но не радуйтесь, вам это все предстоит проделать трижды, если вы, конечно, хотите пройти всю игру!

SNOT A P

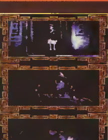
Эта трубочка заправит ваш батискаф [illegible] лишними глотками воздуха.

ЧАСТЬ 2

Этот уровень является проверкой вашего умения владеть настоящим батискафом. Расстояние до точки "В" огромное, и главная проблема - это искусство пилотажа. Чем реже вы будете натыкаться на кривые стенки, тем больше шансов добраться до конца и не погибнуть от нехватки кислорода.



ЧАСТЬ 1
Борьба с обитателями подводного мира, грозно охраняющими свои владения, возможность проверить ваши способности по вождению батискафа с ограниченным запасом воздуха, огромное разнообразие декораций и, наконец, фантастический задний фон – все это делает подводный этап неописуемо увлекательным, неповторимым и незабывающимся.
Big Boss
C
Этот батискаф поможет вам добраться из точки "C" в точку "D", но путь, по сравнению с предыдущим, будет намного сложнее и опаснее.
Первым делом уничтожьте летающие «мины» в этой комнате. Потом заберитесь на платформу и при помощи крюка прыгните на другую платформу.
питесь за крючок слева от вас и запрыгните в проход над вами
Чтобы получить этот энергетический шар, вам нужно прыгнуть под платформу, прижимаясь при этом как можно ближе к стенке
D
Воспользовавшись крючком, находящимся слева, вы попадете в эту потайную комнату, где вас ждут дополнительные энергия и припасы
этой комнаты,
которая находится на трубе прямо над вами
Подойдите и ударом кнута
освободить хомячка
дорогу в тунн
D
WORM
Окончание следует



Эта история произошла сравнительно недавно — около пятидесяти, с хвостиком, лет назад, в одной маленькой деревеньке, поселке, кишлаке (кому как нравится), где-то в сердце Китая.

Жили — были дед да баба (ой, извините), китаец и китаянка. Жили — не тужили, никому не мешали, и вот родился у них ребенок, мальчик. Самый обыкновенный мальчик, ничем не отличающийся от остальных. А поскольку он ничем не отличался от остальных мальчиков, то имя ему дали тоже ничем не отличающееся от остальных имен — «Чан» (в Китае это самое, что ни на есть обыкновенное имя). Фамилию же он получил от отца — «Лунь», так что мальчика звали Чан Лунь.

Когда мальчик немного подрос, отец попросил своего старого друга — монаха, положившего всю жизнь на изучение искусства кулачного боя, заняться с ребенком. Годы прошли в упорных тренировках. Мальчик в совершенстве изучил кунг-фу.

Однажды поздним вечером он возвращался домой и, когда проходил между воротами монастыря, случилось необычайное. Вдруг стало жутко темно, воздух разрезали молнии, как будто небеса в одну секунду упали на землю, раздался страшный гром. Появилось видение — надгробные плиты. И на одной из них Чан прочитал свое имя и дату смерти. Ему оставалось жить всего 13 лет. И тут в свете яркой вспышки, Чан увидел ужасного демона. Одет он был в одежду императорского воина. Вместо ног торчали звериные лапы с огромными железными когтями. В руках монстра было самое грозное оружие — жезл, на конце которого было прикреплено острое, как самурайский меч, лезвие. Глянув на юношу, монстр проревел: «Я вернусь!» и исчез также внезапно, как и появился.

Прибежав домой, Чан рассказал обо всем отцу. Услышав про демона, отец поведал ему о проклятии, тяготеющем над их родом. «Единственный способ спастись от призрака — бежать. Уезжай в Америку. Я думаю, что там демон тебя не достанет».

Так Чан очутился в США. Он сменил себе имя с китайского Чан на более американское Брюс (Bruce), а фами-

DRAGO

лию решил себе памеивть но более китайскую, иа Ли (Lee), и с этаго маменто его стали звоть Брюс Ли (Bruce Lee — это имв даже более зиомеиито, чем его «однофомильцо» Jeons Lee).

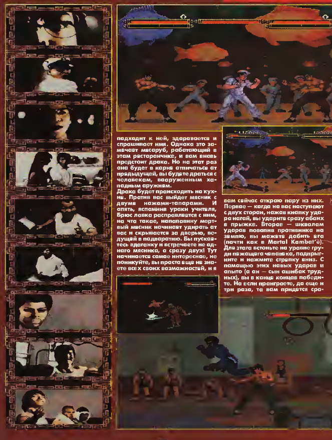
Однако красота и богатство Большого Города часто соседствует с жесткостью своих обитатепей, поэтому вспыльчивому и иеуступчивому Брюсу приходипось частенько пускоть в ход свое мастерства, чтабы защитить себв и других.

Брюс Ли

Первый роз ему пришлось подратьсв с здоровенным и довольно ловким матрасам ио таицах. Из-зо девушки, разумеетсв. И с этого момента иачинаетсв ваша миссив, вы выступоете в роли великого дракоиа — Bruce Lee. Так , не оплошойте.

к вы стоите в боевой стойке, напротив вас — мотрос, готовый к ноподению. Вспомни слова учителв и ие лезьте иа ражои. Сейчас он ринетсв в отоку и тут же словит ваш мощиый и во ремв ионесениый удар огой; оправившись от дара, полный гиева и ярости он опять идет но ас, но вы пять ловко аете атаку и, нанеся пору удоров, клодете ега ио пол. И к будет продолжатьсв (если, конечио, вы не попухнетесь), поко ои ие останетсв пежать но полу, а вы, приняв стойку победителв, спокойно, кок и подобает Дрокону, отпровитесь дольше. Во время бов следите за индикотором зиергии пративника.

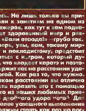
На следующий день Брюс решоет устроиться кудо-нибудь но роботу. Побродив некоторое времв в ее поисках, он заходит в одни из китойских ресторончиков, чтобы подкрепиться. Войдв, ои зомечает симпотичную девушку,



подходит к ней, здоровается и спрашивает имя. Однако это замечает мясоруб, работающий в этом ресторанчике, и вам вновь предстоит драка. Но на этот раз она будет в корне отличаться от предыдущей, вы будете драться с человеком, вооруженным холодным оружием.

Драка будет происходить на кухне. Против вас выйдет мясник с двумя ножами-топорами. И опять, вспомнив уроки учителя, Брюс ловко расправляется с ним, но что такое, недодавленный мертвый мясник начинает удирать от вас и скрывается за дверью, ведущей в подворотню. Вы пускаетесь вдогонку и встречаете не одного мясника, а сразу двух! Тут начинается самое интересное, не психуйте, вы просто еще не знаете всех своих возможностей, и я вам сейчас открою пару из них. Первое — когда на вас наступают с двух сторон, нажав кнопку удара ногой, вы ударите сразу обоих в прыжке. Второе — шквалом ударов повалив противника на землю, вы можете добить его (почти как в Mortal Kombat'е). Для этого встаньте на уровне груди лежащего человека, подпрыгните и нажмите стрелку вниз. С помощью этих новых ударов и опыта (а он — сын ошибок трудных), вы в конце концов победите. Но если проиграете, да еще и три раза, то вам придется сра-





зиться с демоном. В Америке, как вы уже поняли, он вас тоже достает — у них там, наверное, филиал. Энергии у вас будет так мало, что противостоять ему вы не сможете и станете легкой добычей. Если же вам удастся его замочить, то в награду вы получите дополнительные три жизни.

После драки с поваром вы начинаете понимать, что без тренировок вам долго не продержаться, и вы должны постоянно поддерживать себя в форме. Найдя адрес ближайшего клуба, где можно потренироваться, вы туда отправляетесь. Но лишь только вы приступили к занятиям на одном из тренажеров, как тут к вам подваливает здоровенный негр и рявкает: «Вали отсюда!» —грубо так. И теперь, увы, вам, такому мирному и покладистому, предстоит сразиться с негром, который думает, что владеет каратэ и поэтому держит вас на расстоянии удара ногой. Как раз то, что нужно. На таком расстоянии вы отлично можете поразить его с помощью одного из ваших любимых приемов — двойного удара ногой. Для его более успешного выполнения вы должны стоять как раз на расстоянии удара ногой; прием выполняется двойным нажатием кнопки «A».

Так и не найдя работы, вы решаетесь на крайнее —зарабатывать деньги при помощи своих кула-







ков. И вот вы приезжаете в один город, где происходят соревнования закрытого типа (где драка идет без правил и на деньги). Вы появились здесь, чтобы сразиться с самым крутейшим бойцом, в совершенстве знающим искусство ринго. Это какой-то неопределенный вид борьбы, в который входят чуть ли все существующие стили. И вот начался бой. Не успел прозвучать гонг, как ваш противник хватает вас за горло и начинает душить. Сейчас я вам открою еще один прием против душителей. Нажмите одновременно джойстик назад + кнопку «Х». Он перелетит через вас как птица и свалится на землю как куль с отрубями. Красота!

Также этот прием можно использовать, если противник необдуманно подошел к вам слишком близко. Сделав свое дело, победив соперника и немного подзаработав, вы собираетесь уехать, но вам опять мешают. Вы «приглянулись» двум девушкам с боевыми шестами. Но вы же все-таки Брюс Ли! Отбрюслив шестовичек (девушке больше подходит цветочек в руках, а не боевой шест), вы возвращаетесь в Сан-Франциско. В славном граде святого Франциска (а именно так переводится его название) вы открываете свой собственный клуб кунг-фу.

Не успели вы набрать первую группу учеников (и взять с них денежки), как тут заявляется ваш старый «приятель» — негр, которого вы так здорово отделали в тренажерном зале. Пылая ненавистью, он бросается в атаку и... получает нарывается на ваш коронный удар ногой. И дальше по старому сценарию.

Но не радуетесь особо, на «день



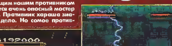
открытых дверей» к вам заявился еще один знакомый. Помните того супер-бойца, которого вы однажды уже побеждали. Он бахвалится, что убьет вас за одну минуту. Мы его, конечно, скрутим, но прикол заключается в том, что нам дано ровно 60 секунд.

Однако и в Китае, видать, силен обычай итальянской вендетты (это такой обычай кровной мести, а не сорт макарон). Никогда бы не подумал, что у маленького китайского супер-бойца может быть братик — чистокровный американец, да еще и специалист двухметрового роста... Он устроил вам горячий прием на заводе по заморозке то ли рыбы, то ли продуктов, то ли еще чего такого. Главное то, что деваться вам некуда, и придется драться. В отличие от своего брата этот парень повыше ростом и покруче сложен. Но дерется он немного хуже вас и поэтому, «словив» пару ваших полновесных ударов, убегает. Вы только разогрелись и не собираетесь отпускать столь легкую добычу, и бросаетесь вдогонку. Пробежав пару комнат, вы видите, что на вас несется огромная глыба льда — это мужичок сдрейфил. Испугался драться и поэтому решил замочить вас глыбами. Он не учел только, что вы — Брюс Ли, что никакая глыба никакого льда не сможет выдержать удара вашего кулака. Так что бейте их, пока не доберетесь до этого трусишки. Теперь давайте придумаем, как бы его покрасивее «сделать». Есть у меня одно предложение. Новый приемчик, который я вам сейчас выдам, поможет вашей проблеме. Но есть один маленький нюанс, если синенькая полосочка вашей (супер)-энергии не перевалила правее, хотя бы одной из перегородок, то этот прием не получится. На торце джойстика, с правой его стороны находится кнопочка с написанной на ней буковкой «R» (ее еще принято называть «Правый Shift»). Нажмите ее, Брюс изменит стойку, начнет быстрее передвигаться, а бить копытом или рукой немного быстрее, чем вертолет, и получит массу других возможностей. Есть одно «НО», в такой стойке вы не сможете проделывать некоторые свои прежние удары и добивать противника. Но учтите — суперэнергия растрачивается, поэтому не транжирьте ее. Чтобы вернуться в нормальный режим, нажмите «Левый Shift» (кнопку с буквой «L»).

Следующим вашим противником становится очень опасный мастер кунг-фу. Противник хорошо знает свое дело. Но самое противное, что он вооружен «лапой тигра», что делающей его еще опаснее. «Лапа тигра» — это перчатка со стальными лезвиями на пальцах, как у Фредди Крюгера с кошмарной улицы Вязов. Вперед! — сверхударов он тоже боится. Однако будьте настороже, поскольку этот «Крюгер» имеет еще одно подленькое свойство — он не прочь исподтишка пшикнуть из газового баллончика — древнекитайского производства, естественно. «Хорошо! — думает Брюс, — Ща я тебе покажу как подлянки устраивать!». С этими словами он достает нунчаки и, махнув ими пару раз... «Стоп, — закричали читатели, — Осади, давай рассказывай, как их достать-то!». Отвечаю. Первое — надо, чтобы было достаточно супер-энергии, то есть полосочка должно быть правее второй перегородки. Второе — включаются они двумя «Shift»-ами одновременно, а отключаются нажатием кнопки «Левый Shift». Победив вашим любимым оружием мастера, вам предстоит сразиться со своим заклятым врагом — Фантомом.

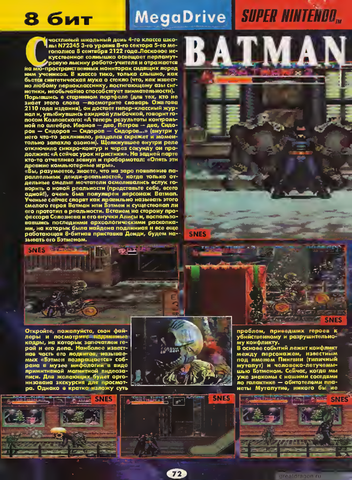
Теперь я вам не советчик, сами сводите с ним счеты; приемы и возможности я вам рассказал, так что теперь вы сами — с усами, ВПЕРЕД!

Big Boss





BATMAN

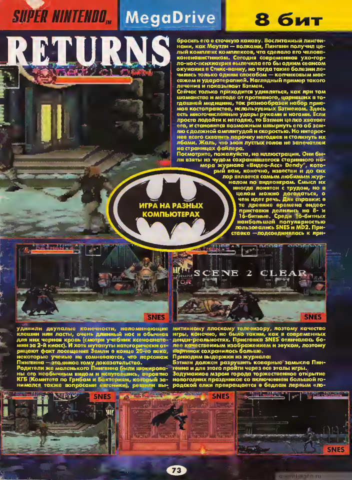


Счастливый школьный день 4-го класса школы N72345 3-го уровня В-го сектора 5-го мегополиса 8 сентября 2122 года. Ласковое искусственное солнышко освещает перламутровую лысину робото-учителя и отражается на мю-пространственных мониторах сидящих перед ним учеников. В классе тихо, только слышно, как бьется синтетическая муха о стекло (что, как известно любому первокласснику, постигающему азы сигнетики, необычайно способствует внимательности). Порывшись в старинном портфеле (для тех, кто не знает этого слова — посмотрите словарь Ожегова 2110 года издания), он достает гипер-классный журнал и, улыбнувшись ехидной улыбочкой, говорит голосом Козловского: «А теперь результаты контрольной по алгебре. Иванов — два, Петров — два, Сидоров — Сидоров — Сидоров — Сидоров...» (внутри у него что-то заклинило, раздался скрежет и моментально запахло озоном). Щелкнувшее внутри реле отключило синхро-контур и через секунду он продолжил: «А сейчас урок игристики». На задней парте кто-то отчетливо зевнул и пробормотал: «Опять эти древние компьютерные игры».

«Вы, разумеется, знаете, что на заре появления параллельных денди-реальностей, когда только отдельные смелые мечтатели осмеливались вслух говорить о новой реальности (представьте себе, всего одной!), очень был популярен персонаж Ватман. Ученые сейчас спорят как правильно называть этого смелого героя Ватман или Бэтмен и существовал ли его прототип в реальности. Встанем на сторону профессора Селезнева и его внучки Алисы и, воспользовавшись последними археологическими раскопками, на которых была найдена подлинная и все еще работающая 8-битная приставка Денди, будем называть его Бэтменом.

Откройте, пожалуйста, свои файлеры и посмотрите подлинные кадры, на которых запечатлен герой и его дела. Наиболее известная часть его подвигов, называемых «Бэтмен возвращается» собрана в музее мифологии в виде примитивной магнитной видеозаписи. Для желающих будет организована экскурсия для просмотра. Однако я кратко изложу суть проблем, приведших героев к убийственному и разрушительному конфликту.

В основе событий лежит конфликт между персонажем, известным под именем Пингвин (типичный мутапут) и человеко-летучемышью Бэтменом. Сейчас, когда мы уже знакомы с нашими соседями по галактике — обитателями планеты Мутапутие, никого бы не



бросить его в сточную канаву. Воспитанный лингвинами, как Маугли — волками, Пингвин получил целый комплекс комплексов, что сделало его человеконенавистником. Сегодня современная ухо-горло-нос-психиатрия вылечила его бы одним сеансом окунания в Стикс-ванну, но тогда такие болезни лечились только одним способом — копчиковым массажем и ударотерапией. Наглядный пример такого лечения и показывает Бэтмен.

Сейчас только приходится удивляться, как при том шаманстве и методе от противного, царивших в тогдашней медицине, так разнообразен набор приемов костоправства, используемых Бэтменом. Здесь есть многочисленные удары руками и ногами. Если просто подойти к негодяю, то Бэтмен цепко хватает его, и становится возможным швырнуть его об землю с должной амплитудой и скоростью. Но интереснее всего схватить парочку негодяев и столкнуть их лбами. Жаль, что звон пустых голов не запечатлен на страницах файлера.

Посмотрите, пожалуйста, на иллюстрации. Они были взяты из чудом сохранившегося старинного номера журнала «Видео-Асс» Dendy*, который вам, конечно, известен и до сих пор является самым любимым журналом по видеоиграм. Смысл их иногда понятен с трудом, но в целом можно догадаться, о чем идет речь. Для справки: в те древние времена видеоприставки делились на 8- и 16-битные. Среди 16-битных наибольшей популярностью пользовались SNES и MD2. Приставка —подсоединялась к примитивному плоскому телевизору, поэтому качество игры, конечно, не было таким, как в современных денди-реальностях. Приставка SNES отличалась более качественным изображением и звуком, поэтому картинок сохранилось больше.

удивили двупалые конечности, напоминающие клешни или ласты, очень длинный нос и обычная для них черная кровь (смотри учебник ксеноанатомии за 2-й класс). И хотя мутанты категорически отрицают факт посещения Земли в конце 20-го века, некоторые ученые не сомневаются, что персонаж Пингвина — это явное тому доказательство.

Родители же маленького Пингвина были шокированы его необычным видом и испугавшись, вероятно КГБ (Комитета по Грибам и Бактериям, который занимался также вопросами евгеники), решили вы-

Приводим выдержки из журнала:

Бэтмен должен разрушить коварные замысла Пингвина и для этого пройти через все этапы игры.

Задуманное мэром города торжественное открытие новогодних праздников со включением большой городской елки превращается в бедлам первым «по-

BATMAN



дарком» Пингвина. Из громадной, украшенной бантом, коробки вырываются на свет с гиканьем и свистом кошмарные существа, одетые в клоунские костюмы и несущие ужас и разорение вчера еще мирному городу. В небе загорается условный знак. «Бэтмен, нужна твоя помощь». Слышен шум мотора и приземистый профиль бэтмобиля, мчащегося по улицам, возвещает о возвращении Бэтмена. Твердая непреклонность — стиль Бэтмена, прокладывает ему дорогу через сонмы врагов. Джойстик наливает мышцы силой. Удар ногой, разворот, взметнувшийся плащ — суперудар — повергает злодеев на землю. Враги разбегаются, порядок восстановлен.

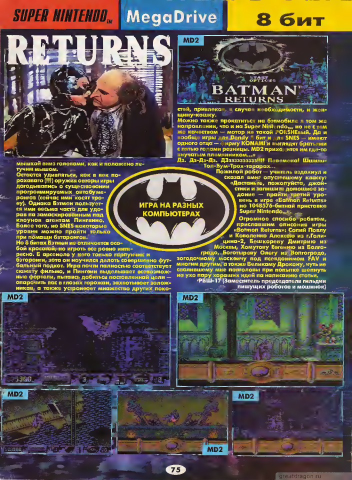
Неожиданно в дела вмешивается морально неустойчивая женщина-кошка. Она вооружена хлыстом, что делает ее опасным противником. Хорошо подобранная музыка и ее злобный хохот делают «свидание» с ней волнующим, даже чересчур.

Ну, а каждая встреча с Пингвином — это тоже событие. То он кидается в вас взрывоопасными зонтиками, то норовит укусить за нос, то вдруг начинает стрелять из своего самого заветного зонтика пулеметными очередями. Ну, а если уж совсем станет невмоготу от его мерзопакостных ужимок, то можно воспользоваться «сверхоружием», подобному направленному (против врагов) ядерному заряду локального действия.

Пингвин не побежден. Он желает стать мэром Готэм-сити. Хитрость и деньги делают это вполне возможным. Но для начала требуется убрать с дороги Бэтмена, и для этого враги пускаются на хитрый ход — вскружить голову бэтмобилю. Ну что-то вроде как засунуть полпачки радиоуправляемого табака коню под хвост. Тут любой взбесится — и тут появляется редкая возможность прокатиться на бешеном бэтмобиле по улицам вечернего Готэм-сити. При этом не стоит сшибать все попутные столбы.

Игра на MD2 отличается несколько однообразной, как из музыкального ящика, музыкой и меньше опирается на сюжет фильма. Бэтмен не выглядит таким внушительным и передвигается преимущественно при помощи гарпунчика.

Что действительно выделяет эту игру из ряда подобных, так это арсенал. Нажатие кнопки «Start» позволяет обозреть и выбрать наличное оружие. Здесь и гарпун, стреляющий вперед, и бэтаранги, большой и маленький, и даже целая упаковка летучих мышей, при массовом вылете которых враги несут немалый урон от царапанья и ударов крыльев. Наверное при взведенном предохранителе они мирно спят в плаще Бэтмена под



мышкой вниз головами, как и положено летучим мышам.

Остается удивляться, как в век порохового (!!!) оружия авторы игры догадывались о существовании программируемых автобумеронгов (сейчас ими косят траву). Однако Бэтмен пользуется ими весьма часто для ударов по замаскированным под клоунов агентам Пингвина. Более того, на SNES некоторые уровни можно пройти только при помощи бэтаронгов.

На 8 битах Бэтмен не отличается особой красотой, но играть все равно интересно. В арсенале у него только гарпунчик и бэтаронги, зато он научился делать совершенно футбольный подкат. Игра почти полностью соответствует сюжету фильма, и Пингвин выделывает всевозможные фортели, пытаясь добиться поставленной цели — опорочить вас в глазах горожан, захватывает заложников, а также устраивает множество других пакостей, привлекая, в случае необходимости, и женщину-кошку.

Можно также прокатиться на бэтмобиле в том же направлении, что и на Super Nintendo™, но не с тем же качеством — мотор не такой PORSHEвый. Да и вообще игры для Dendy 8 бит и для SNES — имеют одного отца — фирму KONAMI и выглядят братьями с пятью годами разницы. MD2 приходится им где-то внучатым племянником...»

Дз. Дз-Дз-Дз. ДЗзззззззззз!!!! Перемена! Шшшш-Топ-Бум-Трох-тарарах...

Пожилой робот — учитель вздохнул и сказал вмиг опустевшему классу: «Достаньте, пожалуйста, джойстики и запишите домашнее задание — пройти третий уровень в игре «Batman Returns» на 1048576-битной приставке Super Nintendo™».

Огромное спасибо ребятам, приславшим описания игры «Batman Returns»: Сопий Павлу и Коваленко Алексею из г.Голицина-2, Бешкореву Дмитрию из Москвы, Хомутову Евгению из Волгограда, Богатыреву Олегу из Волгограда, загадочному москвичу под псевдонимом FAV и многим другим, а также Великому Дракону, чуть не спалившему мне полголовы при попытке шепнуть на ухо пару хороших идей по написанию статьи.

РБШ-17 (Заместитель председателя гильдии пишущих роботов и мошннок)

Мори из Москвы рекомендует...

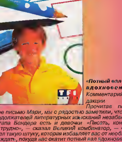
Как придумывать игры

Если есть фантазии в голове, и не мало, и если ты фанатик Dendy® — бери бумагу, карандаш и ластик и напрягай мозги. Главное — смысл и хороший happy end.

Игра должна быть интересной, например: «Девушка по имени Бетси должна спасти кого-нибудь. В первом туре есть босс, как и в остальных, но он может быть и не один, а два или три. Это твое дело. По дороге она может собирать что-нибудь, может оружие или энергию, это тоже ваше дело. Игра может идти на время, а может, и нет. А может — один этап на время, а другой — просто так, дело хозяйское. Но обязательно должны быть заставки».

В КАЖДОЙ ИГРЕ ЕСТЬ СМЫСЛ, ДОЛЖЕН БЫТЬ И БУДЕТ! ПОМНИ ЭТО!

Когда вы пишите игру, используйте прилагательные для описания обстановки. Например: «Жуткая, страшная и темная ночь, жулики, маньяки ходят по улицам, но вот он (она)... Звезда, освещающая планету...» И так далее. Если хотите, можете описать самые мелкие детали, вплоть до цвета картриджа. Удачи вам!



«Потный вал вдохновенья». *Комментарий редакции*

Прочитав поучительное письмо Мари, мы с радостью заметили, что среди продолжателей литературных изысканий незабвенного Остапа Бендера есть и девочки «Писать, конечно, очень трудно», — сказал Великий комбинатор, — «Но я изобрел такую штуку, которая избавляет вас от необходимости ждать, покуда вас окатит потный вал вдохновения» Редакция рекомендует Перечитайте после письма Мари «Торжественный комплект Незаменимое пособие для сочинений юбилейных статей, табельных фельетонов, а также парадных стихотворений, од и тропарей», опубликованный в XXVIII главе «Золотого теленка» Можете почитать также и соседние главы Лишним не будет И тогда фонтан ваших фантазий забьет мощно и неожиданно с силой струи, вылетающей из прохудившейся пожарной кишки

Bio-power Suit (Био-силовой костюм)

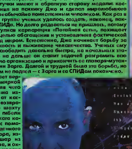
Завязка сей истории относится к уже далекому 2121 году. Тогда все человечество медленно вымирало от СПИДа, лекарства от которого еще найдено не было.

Группа землепроходчиков рыла туннель под океаном, чтобы связать Америку и Евразию. Один из шахтеров, углубившись в боковой проход при помощи стандартного дезинтегратора, находит там обломки космического корабля пришельцев, прилетевших на Землю миллион лет назад. Пробившись сквозь завал, он неожиданно споткнулся и упал на какую-то шарообразную штуковину, которая мгновенно оплела его своими щупальцами и вползла вовнутрь. Именно так, вовнутрь человека! Ошалевший, но, как ни странно, живой шахтер бросил работу и в панике убежал из туннеля.

Прошел год. За это время бывший шахтер (теперь мы знаем, что его звали Джо) выяснил, что в него «вселился» биозащитный костюм инопланетного производства, делающий человека неуязвимым. Но, как мы знаем, эти инопланетные штучки имеют и обратную сторону медали: костюм повлиял на психику Джо и сделал миролюбивого шахтера необычайно воинственным человеком. Как раз в это время группе ученых удалось создать, наконец, вакцину от СПИДа. Но долго радоваться не пришлось, потому как преступная корпорация «Потайная сеть», похищает ученых с целью обогащения и установления фактической власти над миром. Естественно, Джо начинает борьбу за справедливость и выживание человечества. Ученых ему удается освободить довольно быстро, на начальных этапах игры, но дальше он ставит задачей разгромить всю преступную организацию и прикончить ее главаря-мутанта по имени Зарга. Долгой и трудной была эта борьба, но биокостюм не подвел — с Заргой и со СПИДом покончено.

Джо решает вернуться к мирной жизни, для чего необходимо избавиться от костюма. Он возвращается в шахту на место гибели космического корабля и, с помощью найденного там прибора, извлекает шар из своего тела, и аккуратно кладет его на прежнее место. Но места Джо хорошо запомнил, и это должен учитывать каждый, кто собирается принести на землю Зла.

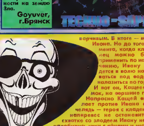
Goyuver, г.Брянск



Кащей Бессмертный

«Когда-нибудь у нас в стране тоже, наверное, будут делать картриджи. Потому я предлагаю сюжет игры «Кащей Бессмертный», — пишет Антон Басенко из г.Калининграда Московской области.

Кащей Бессмертный похищает Василису Прекрасную, и Иван-царевич отправляется за тридевять земель на ее поиски. Долгий путь, трудные препятствия предстоят Ивану. Леса, болота, овраги первых двух этапов нашпигованы разным вредным зверьем и нечистой силой. Иван расстреливает их из лука, а под занавес встречается с бабой Ягой, которая сознается, что без меча-кладенца Ивану никак не обойтись. Но место, где спрятан меч, отказывается открыть даже под угрозой перевоспитания. Зато паук, который стережет меч в следующем уровне, в пещерах, оказывается более сговорчивым. В итоге — меч у Ивана. Но до того момента, когда кладенец можно будет применить по назначению, Ивану придется вволю наплаваться под водой иналазиться по горам. И вот он, Кащеев замок, на вершине горы. Напрасно Кащей высылает против Ивана свою челядь — героя с кладенцом наперевес не остановить. В схватке со злодеем Ивану не понадобились утки с яйцами и иголками, Кащей побежден в привычной рукопашной. И лишь настала смерть Кащеева, как отворилась темница, а из нее выпорхнула похищенная Василиса, все еще Прекрасная.



ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

Наказание за глупости

Кто отказался бы от поездки на машине времени? Никто, конечно, ведь это так интересно взглянуть на прошлое и, тем более, на светлое будущее.

На вот **Алексей М.** из Москвы считает, что первое, что следовало бы сделать, имея машину времени, так это обеспечить наступление этого самого «светлого будущего».

1997 год (уже скоро). На планете творится нечто ужасное. Гигантские землетрясения, извержения вулканов, ранее спокойных, наводнения, сметающие целые города, через озоновые дыры облучаются люди, леса вымирают, воды порождают мутантов... Хаос. Но больше всех виноват в этом сам человек. Кто, спрашивается, варварски вырубал деревья, сбрасывал ядерные отходы в воду, загрязнял атмосферу и истреблял животных?

Вы, ученый, который изобрел машину времени, и в вашей власти не только этот процесс остановить, но и исправить хоть что-то из того, что натворили раньше. Вы отправляетесь в прошлое и начинаете менять ход истории: останавливаете вырубку лесов, предотвращаете катастрофу Чернобыля, прекращаете сброс радиоактивных веществ в Марианскую впадину. Но делать это требуется чрезвычайно осмотрительно, чтобы заодно, изменив ход истории, не уничтожить тех многих замечательных вещей, которое создало человечество. Каждый шаг ученого должен быть просчитан в плане влияния на будущее. Старые ошибки не стоит заменять новыми.



Автопортрет

Mr. Great — Night Shadow (Мистер Грейт — ночная тень)

Автор: Mr. Great
из подмосковного Домодедова (игра про себя)

Дестройеры — пришельцы из космоса — захватили город. Они вполне оправдали свое название — город превращен в руины. Но уж больно все гладко прошло у пришельцев, почти никакого сопротивления им не было оказано. Значит за нападением стоит кто-то из землян.

Сначала вам предстоит уничтожить дестройеров, рассеявшихся по всему городу, «оседлавших» крыши домов. Временем вы не ограничены (наверное, все жители уже перебиты — куда спешить?), но город здоровый, потому стоит поторопиться (чтобы успеть, хотя бы, к ужину?). Вы идете по городу, оглядывая все закоулки и оставляя за собой горы трупов, которые не исчезают, как в других играх, а продолжают лежать в назидание будущим дестройерам и их нынешнему земному руководителю. Вы схватываетесь с ним в финале, к сожалению, так и не узнав, кто он и кто вы. Неужто Mr. Great — тайный дестройер? Пусть оставшийся в живых откроет эту тайну!

Лисы-мутанты

«В джунглях под большим деревом есть лисья нора. В этой норе с «Пепси» в руках лисы смотрели телевизор. Но тут в нору кто-то постучался. Это принесли телеграмму, в которой красным почерком было написано: «Приезжайте срочно в зоопарк «Файл». Мы вас ждем. Животные из клеток». Лисы тут же собираются в путь на помощь заключенным собратьям. Далеко находится зоопарк, и лисам предстоит пройти целых десять этапов. На каждом из них необходимо победить босса этапа, чтобы завладеть ключом от части клеток. Только когда все ключи будут собраны, клетки можно будет открыть. А боссы, ой, не простые, мутанты из мутантов, похлеще лис. Вот некоторые, наиболее живописные. Капкан [illegible]. Большой металлический краб. Страусы и верблюды, крокодилы и лошади. А на последнем этапе доступ к клеткам преграждает железный динозавр, вооруженный лазером и бензопилой. Но наши лисы, смахивающие на спортсменов, сдающих ГТО (папы объяснят, что это за зверь), готовы преодолеть все ради спасения ближних.









Автор рассказа и рисунка Андрей Чуев из Домодедово Московской области

УМНЫЕ игры на АНИГРАФ'95

Готовы спорить, что журнал «Видео-Асс» Корона подробнейшим образом опишет все, что было на Третьем Московском Международном Фестивале Компьютерной Графики и Анимации, кратко именуемом АНИГРАФ'95. Все мультимедийные чудеса компьютерных игр, суперприставки Sony Playstation (700 баксов, господа!), Panasonic 3DO, 32-битный Saturn фирмы Sega и многое, многое другое, эффектно делающее виртуальную реальность самой что ни на есть реальной из виртуальностей. Лучше не спорьте — проспорите. А все потому, что во-первых, журналу «Корона» это положено по статусу, а в-нулевых, потому что Николай Абрамов, ведущий редактор этого журнала, был еще и членом оргкомитета АНИГРАФа, что, на наш взгляд, весьма почетно.

Спеша примазаться к славе коллеги, редакция нашего журнала решила взять, если не умением, то хотя бы числом, высадив на АНИГРАФ десант из почти всех своих постоянных авторов: Big Boss, Владимир Суслов, 3D Posha, Роман, Шур. Лишь один Duck Wader остался в редакции, заявив, что после Японии второе потрясение от увиденного, но малодоступного, он не переживет.

Десантники нескучно проводили время, чередуя изучение сетевого варианта игры «Doom» с собиранием проспектов и иных рекламных буклетов, описывающих наше светлое виртуальное будущее в заграничном и совместном исполнении, и лишь вернувшись на базу в родную редакцию, приступили к раскопкам в ворохе разноформатных и разномастных бумаг. Вот тут-то ветераны «Контры» и «Звездных войн» и сделали для себя два потрясающих открытия: 1) оказывается есть (и довольно много) игр Российского производства и 2) среди этих игр масса УМНЫХ —головоломок, логических, обучающих, тренажерных!

Вот кое-что из раскопанного.

ТРЕХЪЯЗЫЧНАЯ ОБУЧАЮЩАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА, сделанная на основе книги И.В.Липсица «Удивительные приключения в стране «Экономика». Игра предназначена для школьников 5-9 классов, осваивающих теоретические и практические основы экономики. Играющий открывает свой «счет» в банке и самостоятельно принимает решения, как использовать свой капитал, осваивает экономические понятия на трех языках: русском, английском и немецком.

ОБУЧАЮЩАЯ ПРОГРАММА-ТРЕНАЖЕР по русскому языку **ФРАЗА** (фирма ГуруСофт). Она содержит 600 вариантов, включающих более 3,5 тысяч заданий по всем темам курса русского языка. Это своеобразный «электронный репетитор», который может быть полезен школьникам всех возрастов, взрослым, включая учителей и репетиторов.

ИГРОВАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ (фирма НАП ТАНДЕМ). С ней вы можете подробнее познакомиться на стр. 94-95



Фирма «Стрелец» представила на выставке больше десятка игр, краткие аннотации которых вы видите ниже.



ВНИМАНИЮ РАЗРАБОТЧИКОВ И ПОСТАВЩИКОВ ИГР И ИГРУШЕК, а также иных товаров детского и молодежного спроса!

Если Вы хотите, чтобы информация о Вашей продукции попала на страницы нашего журнала, звоните в Издательский дом «Видео-Асс» по тел. 118-89-55 или 118-89-47.



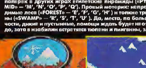
Приключения Микки в мире букв

После поединков с компьютерными противниками мне захотелось отдохнуть и углубиться в воспоминания. Приятно, знаете ли, осознавать собственную крутость, перебирая в памяти, как начинался путь к свету знаний (если кто не верит, пусть припомнит свое дошкольное прошлое). А поскольку наш журнал как раз недавно объявил о появлении «Mickey's Safari in Letterland», я решил освежить в памяти английский алфавит. Сразу же предупреждаю, что эта игра чисто познавательная, то есть здесь не требуются меткость стрельбы и скорость реакции, зато приходится решать простенькие задачки, помогающие усвоить порядок и произношение букв, а также можно познакомиться с 37 английскими словами (правда, игра их произносит не слитно, а по буквам). Кто уже имеет кое-какой опыт общения с телевизионной приставкой, знает, как легко прослыть бездельником на том лишь основании, что не собираешься потратить всю свою жизнь на задачки и упражнения. Однако, на этот раз занудные и придирчивые родители успокоятся надолго.

Все действующие лица, включая и главного героя, бессмертны. Поэтому, начав приключения, вы полностью гарантированы от проигрыша. Может, это и правильно — кому охота заново собирать двадцать пять букв, чтобы еще раз попытать удачу со смертельно опасным двадцать шестым боссом? Но чтобы игра не превратилась в сплошной призовой этап, разработчики как следует постарались запутать путешественников ямами, подземными ходами и исполинскими деревьями. В общем, получилось не просто охота за буквами, а мечта мам, пап и прочих педагогов, так и норовящих обогатить подопыт... то есть подопечных детей собственными знаниями и заблуждениями. Вот как раз здесь можно от всей души помочь игроку советами, и он не завопит, что, мол, шляются тут всякие бездельники, мешают кого-то там победить и теперь все придется проходить заново.

Итак, приключения начинаются с того, что, нажав «Start», вы при помощи джойстика и кнопки «А»,

«Turbo A» или «Start» выбираете уровень сложности: «NORMAL» — собрать 6 букв; «ADVANCED» — 12; «SUPER ADVANCED» — весь английский алфавит (26 букв). После этого, перед вами раскрывается карта загадочной страны. Вы видите три материка с двумя поисковыми районами каждый. Если, нажимая вверх, вниз, вправо или влево, навести увеличительное стекло на поисковый район, на карте появится название этой местности. Левый материк: ледяные юконские горы («YUKON», здесь спрятаны буквы 'V', 'W', 'X', 'Y', 'Z') и коралловое Карибское побережье («CARRIBEAN» —'A', 'B', 'C', 'D'). Нижний материк: мрачные тропические джунгли («JUNGLE» — 'I', 'J', 'K', 'L') и изученные вами вдоль и поперек в других играх египетские пирамиды («PYRAMID» — 'M', 'N', 'O', 'P', 'Q'). Правый материк: непроходимые леса («FOREST» — 'E', 'F', 'G', 'H') и топкие трясины («SWAMP» — 'R', 'S', 'T', 'U'). Да, места, по большей части, дикие и пустынные, помощи ждать будет неоткуда, зато в изобилии встретятся тюлени и пингвины, змеи



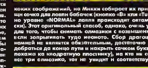


и черепахи, бегемоты, крокодилы и другие дикие животные. Но отважный Микки Маус не боится трудностей, ведь ему поручено ответственейшее дело — собрать в этих труднодоступных уголкох экспонаты для музея букв.

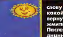
Ну как, решили где будем искать? Жмите «Start» или «A» и в путь! Минни садится в вездеход и отправляется на поиски. Приключения начинаются. На экране виден наш герой уже добравшийся до пункта назначения. Здесь работа предстоит кропотливая и тонкая, так что прощай вездеход, придется топать на своих двоих (джойстик влево или вправо), ну, в крайнем случае, прыгать (кнопка «A» или «Turbo A»). В правом нижнем углу экрана виден портрет Микки (это, видимо, чтобы не забыть, кем управляешь) и три загадочных квадратика. Квадратики скрывают какое-то слово, которое можно открыть, собрав во время поисков букв три алмазика. Эти драгоценные камни прячутся в разных укромных тайниках и на возвышенностях. Не знаю уж из



каких соображений, но Микки собирает их при помощи сачка для ловли бабочек (кнопка «B» или «Turbo B», на уровне «NORMAL» ловля происходит автоматически). Этот оригинальный способ, однако, очень удобен для того, чтобы снимать алмазики с возвышенностей, если запрыгивать туда неохота. Сбор драгоценных камней не является обязательным, достаточно просто добраться до конца пути и накрыть сачком букву (она похожа на квадратную пластинку), но кто не соберет все три алмазика, тот не увидит и соответствующую







слову картинку. Если же вы по какой-либо причине решите вернуться к карте всей страны, жмите «Select».

После каждой удачной экспедиции Микки добывает одну букву. Ее отмывает и отскабливает специальная машина, пас-

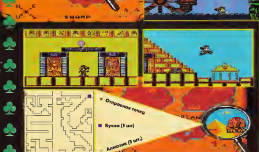
DFK

ле чего этот экспонат необходимо поместить в надлежащую ячейку музея. Перед вами появляется большая таблица для всего английского алфавита, а в правом нижнем углу стоит Минни Маус, держа в руках найденную букву. Нужную ячейку таблицы выбирают, нажимая вправо, влево, вверх, вниз и кнопку «А» или «Turbo A». После того, как нужное место будет найдено, Микки произнесет название буквы и вновь отправится с увеличительным стеклом к карте страны букв. Если вы, наведя увеличительное стекло на район поиска, увидите там собственный (то есть Микки Мауса) портрет, значит здесь все буквы уже собраны и искать нужно где-то в другом районе. На уровнях «ADVANCED» и «SUPER ADVANCED» поисковые районы делятся на участки, в каждом из которых спрятано по одной букве. Поэтому каждый район придется посетить неоднократно. На это не такое уж однообразное занятие, ведь участки непохожи друг на друга и маршруты поисков не повторяются.

Все вы, конечно, следопыты опытные и понимаете, как важна хорошая подготовка к путешествию в неведомую страну. В этом нам помогут следующие рекомендации:

— я прошел эту игру до конца на всех уровнях сложности и честно заявляю, что здесь нет безвыходных тупиков и бездонных пропастей. Почти всегда алмазики спрятаны так, что добраться до них можно из любого места поискового участка. Правда, тут есть одно исключение в третьем поисковом участке пирамид, но я нарисовал его схему, а на всех остальных участках смело прыгайте и падайте в неведомое — вполне возможно, что там что-то есть. Если же ничего важного найти не удалось, всегда можно вернуться и продолжить поиски в другом направлении;

L







— иногда в треснне приходится довольно долго пробираться наверх по веткам деревьев, так что запаситесь терпением и вниманием;

— гулее среди заснеженных гор, старайтесь подниматься наверх не по ледяным скатам, а по расположенным рядом ступенькам. В четвертом участке вам встретится подъем, который довольно трудно преодолеть из-за скатывающихся вниз снеговиков. Попробуйте подниматься осторожно и, как только увидите мчащегося навстречу снеговика, быстро разворачивайтесь и съезжайте назад. Снеговик покатится следом и внизу, легко перепрыгнув через этот вал, быстро вскарабкайтесь наверх — дорога свободна;

— в пятом участке пирамид есть лестница из каменных площадок. По этой лестнице можно подниматься наверх, прыгая сквозь площадки;

— верблюды, бегемоты и крокодилы не опасны — они работают батутами, помогая запрыгнуть повыше.

После того, как все 6, 12 или 26 букв будут собраны и расставлены по местам, Микки Маус отправится на торжественную церемонию в музей к утке-профессору. А вам напоследок прокрутят весь алфавит и сыграют мотив, под который его учат английские дети.

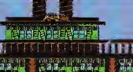
Эта игра, конечно же, не заменит настоящего учителя. Просто с ее помощью легче начать освоение английского языка. А, поскольку это освоение, как правило, начинается с нудной зубрежки наизусть, то, что сделали создатели «Mickey's Safari In Letterland», очень важно и здорово. В следующий раз я расскажу об игре для тех, кто уже сделал первый шаг в освоении английского языка, а, в заключение, привожу список слов, которые можно открыть во время путешествий за буквами.



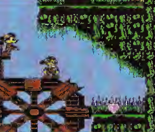
ANT ARM	FAN FLY FOX	MOP
BAG BAT BED BEE	GUM	NET
BUS	HAT HAY HEN	OWL
CAN CAR CAT	ICE	PEN PIE PIG
COW CUP	JAM JET	RAT
DOG	KEY	SUN
EAR EGG	LEG LOG	TIE













Васильев Владимир, г.Сланцы

Калинин Антон, г.Москва

Тулин Вячеслав, г.Железнодорожный

Гашков Кирилл, г.Сергиев-Посад



Мазии Василий, г.Липецк

Тулин Вячеслов, г.Железнодорожный

Гобечия Тимур, пос.Востряково-1

Гобечия Тимур, пос.Востряково-1

Бурневич Олег, г.Москва

Воровщиков Аидрей, г.Челябииск

Степанов Вячеслав, Московская обл.

КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ


Я видел только два выпуска
журнала "Видео-Асс" Dendy",
можно считать,
что я потерял правое ухо.
Почему
Хонда не худеет? Мне
кажется, я знаю ответ
на этот вопрос. Он
целыми днями читает
"Видео-Асс" Dendy®,
разве что только иногда
возьмет джойстик и
потычет в него своими
толстыми пальцами.
Приставка мне не мешает
учиться. Наоборот, придешь
домой из школы злой как черт,
садишь за приставку, и вся
злость исчезает.



Я играю с утра
до вечера,
пока не посинею
FUN CLUB
Босс девятого этапа игры "Робокоп
против Терминатора"
торда скелета.
Тороплюсь
поставить точку –
израсходовать
свой словарный
запас.
Управлять мультфильмом
всегда было главной и
недостижимой мечтой всего
человечества.
"Советы геймерам" из собственного журнала Евгения Липовцева (г Омск)
1. Нельзя выносить игровые картриджи на мороз – резкая смена температур может повлиять на качество игры
2. Нельзя раздирать картридж на части – статическое поле человека может вывести игру из строя
3. Чтобы уговорить родителей купить приставку, нужно убедить их в том, что игры это не только развлечение, но и умственное развитие. Подсуньте родителям игры типа шахмат, тетриса, можно Дельфин или Маугли, пусть они думают, что все игры такие "тихие" и умные!

8 бит

1990 Tank

Даже если вторым танком управлять некому, все равно выбирайте режим двух игроков — второй танк некоторое время послужит дополнительной защитой штабу

Петр Гомельчук
г Видное
Московской обл

Adventure Island

В уровне 1-3, пройдя несколько каменных идолов, увидите змею. Убив ее, встаньте между двумя идолами, нажмите джойстик вверх, и вы окажетесь в BONUS LEVEL

Тимофей Лошаков,
Ваня Васин,
г Москва

Chip & Dale 2

На заводе можно заставить ленту конвейера ехать в другую сторону. Для этого необходимо, присев, кинуть ящик в рычаг, который находится около конвейера

Петр Гомельчук
г Видное
Московской обл

Chip & Dale 3

Внизу экрана, где расположена ваша жизненная строчка и сведения о боеприпасах, есть еще одна рамка, в которой изображен силуэт супероружия. В некоторых сундуках, открывающихся с помощью ключей, спрятаны части этой пушки. Если собрать ее полностью, тогда вы сможете воспользоваться супероружием. Патроны не ограничены, но ограничено время

STiXMan,
г Москва

Getaway

Суперудар нажмите одновременно обе кнопки «Турбо», при этом вы сделаете удар ногами в прыжке

Таня Мельникова,
Женя Ширайзина
п Заокский
Тульской обл

Indiana Janes 2

Коды
2 WSNXGRDK
3 SV91GT9B
4 5XVD2RN8
5 Y467VW2L
6 WS3NHT22

Михаил Привезенцев,
Константин Данилов
г Москва

Indiana Janes 3

Коды
2 RH41OTFS
3 BC3K1T11
4 1K6Y2TFS
5 2LHPCTRP
6 Z36RVW6P

Михаил Привезенцев,
Константин Данилов
г Москва

JURASSIC PARK

Jurassic Park

На втором уровне, когда тиранозавр замигает и начнет удирать, всадите в него как можно больше пуль, и вы получите дополнительные жизни

Антон и Сергей Виндюрины,
г Воронеж

Little Caacker

После набора более девяти жизней у вас появится возможность без вреда для себя потратить от двух до четырех жизней. Их количество не изменится

Роман Гезин
г Остров
Псковской обл

Kid Kaal

Чтобы у вас на плече появилась сова, которой вы будете стрелять по противнику, нужно в начале игры быстро бежать. Тогда сова выскочит из первого куста

Александр Козлов
г Москва

Kung Fu

Если вы победили противника, не потеряв ни одной жизни, вам добавят жизнь и 5000 очков.

Петр Гомельчук
г Видное
Московской обл

Lunar Ball

В игре 60 уровней, но если вы пройдете все уровни с самого начала и наберете 9999990 очков или больше, вы будете играть еще четыре уровня

Алексей и Александр
Кудиновы,
г Москва

Blades af Steel

Вы должны уметь устраивать драки и побеждать в них, потому что в этом варианте хоккея с поля удаляют проигравшего игрока. В драке все время бейте, потому что блоки ставить бесполезно

Михаил Степанов,
г.Мончегорск
Мурманская обл

Bucky O'Hare

Система паролей этой игры чем-то похожа на «Принца Персии»: из одного пароля можно порождать другие. Возьмите, например, код «M'M и две мордочки с ушами» (как написал в N12 Михаил Аргентов) и попробуйте поменять эти мордочки на другие символы, какие-то пароли вы найдете. Поэкспериментируйте!

Андрей
г Североморск
Мурманская обл

Yo Naid

На втором уровне подпрыгните на четвертой тающей льдинке, и вы окажетесь в Bonus Stage

Кирилл Гяшков
г Сергиев Посад

Nyankies

Когда вы пройдете игру, подождите выключать приставку — вам дадут дополнительный, шестой, этап

Просто Серега
г Москва

Cliffhanger

(Скалолаз)

На первом уровне можно взять сапоги, с помощью которых можно будет, нажимая джойстик вверх по диагонали, перепрыгивать с разбега широкие ямы

Петр Гомельчук
г Видное
Московской обл

Ninja Turtles

В пятом уровне можно добыть 396 бумерангов (по 99 на каждую черепашку). Такое количество бумерангов находится в самом крайнем левом верхнем доме. Когда зайдете в дом и немного пройдете вперед, вместо пола увидите два кирпича, которые можно разбить. Спуститесь в самый низ и увидите значок в 20 бумерангов. Берите его, поднимайтесь наверх и снова спускайтесь — значок опять появится. И так далее

Jonn Brown,
г Рязань

Dick Tracy

Пароли к первым этапам
2 207-119-060
3 164-003-201
4 036-224-136

Александр Коваль
г Хабаровск

Super Contra

Когда бежите вверх по наклонной плоскости, стрелять надо не вперед, а вверх по диагонали

Captain America,
г Одесса, Украина

8 бит



Robocop 3
Виды оружия:
альфа альфа альфа — вращающиеся шары, альфа альфа бета — лазер, альфа бета бета — мыльные пузыри, бета бета бета — взрывающиеся звездочки, бета альфа альфа — желтые шары, бета бета альфа — огнемет, альфа бета альфа — меч, бета альфа бета — черно-желтые шары
Если взять два раза подряд одно и то же оружие, а предыдущее не исчезло, то получите на 15 секунд мощный бластер-огнемет. Этого хватает даже на самого стойкого босса.
Если вы взяли суперужие, то на нем можно взлететь. Для этого нажмите джойстик вниз и кнопку «А». Затем джойстик отпустите, а «А» продолжайте держать. В во время взлета можно поражать противника, нажимая джойстик в его направлении и кнопку «В».

Сергей Перьков
г. Москва

Yo! Noid
Супероружие: джойстик вниз и «В»

Дмитрий Новиков
г. Ногинск

Terminator 2
На третьем этапе предоставляется возможность менять оружие.
Если, не убивая врачей, пройти 3 этап, то в конце уровня вы сможете выбрать оружие на свой вкус.

Михаил Привезенцев
Константин Данилов
г. Москва

Trog
В большинстве этапов в правом нижнем углу экрана есть мигающее яйцо. Возьмите его последним, и появится мигающая яма.
Если провалиться в нее, ваш дракончик вынырнет на три этапа дальше.

Андрей Кубарьков
г. Москва

8 бит

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

1944
Постоянно жмите на турбокнопку с супероружием — оно никогда не кончится.

Александр Сизов
г. Чита

Angel Time
Введите пароль 5705 и вы сразу перейдете на последний уровень.

Кирилл Юлин
г. Новосибирск

Antarctic Adventure
После прохождения десяти этапов игра начинается с начала.

Марина Н., г. Москва

Astyanax
Если вы разобьете желтый каменный столбик, и оттуда вылетит фея, подпрыгните — и она даст вам возможность взять супероружие.
Если вы вооружены топором, во втором и четвертом уровнях скелетов лучше не убивать, а спихивать в ямы.

Сергей Перьков
г. Москва

Blood Cristal
Пароли на все уровни:
2 24DX8B4,
3 E8T294C,
4 21Y88AG,
5 NW37KL6,
6 C5F4Z9V,
7 J44X83A,
8 BNG2941,
9 81KN472.

Олег Муравьев
г. Москва

F1 Sensotian
Для ускорения ремонта и смены шин, когда механики начнут работу, нажмите две кнопки «Турбо». Так удается выиграть несколько секунд.

Петр Гомельчук
г. Видное
Московской обл.

Burai Figter
Пароли на уровни:
1. GOOD 2. BALL 3. CAMP
4. IDEA 5. PLAN
6. GOAL или FACE 7. GAME
Эти пароли выводят вас на разные уровни сложности игры. Например, BALL выведет вас на легчайший уровень, а GOOD — на уровень ACE.

Олег Пучко,
г. Киев

Dragan Unit
Если вы дойдете до замка, то можно будет менять уровни, нажимая джойстик вверх или вниз. А если вы умерли, то оружие можно менять кнопкой «Start».

Михаил и Илья
Кесаревы
г. Москва

Duck Hunt
При стрельбе по одной утке можно получить много очков, если попасть в глаз падающей утке.

Петр Гомельчук
г. Видное
Московской обл.

The Hunt For Red October
В 11 номере журнала Евгений Пивень писал, что ракеты противника взорвутся, если нажать одновременно кнопки «А» и «В». Это верно, но только 10 раз.

Bart Simpson
г. Москва

Little Coocker
После набора более девяти жизней у вас появится возможность без вреда для себя потратить от двух до четырех жизней. Их количество не изменится.

Роман Гезин
г. Остров Псковской обл.

Felix the Cat
Можно набрать неограниченное количество очков, «набивая» поверженных врагов.

Антон и Сергей Виндюрины,
г. Воронеж

Rackin's Cat
Последний пароль — 555CBQD2h9

Роман Рябчиков
г. Красногорск
Московской обл.

8 бит

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

G.I.Goe
В игре 6 миссий (уровней) Вот пароли на уровни
1 DUKE (джунгли),
2 BLIZZARD (Антарктида) — 6369N5XG6,
3 SNAKE EYES (Нью-Йорк) — NSP85XGZ4,
4 CAPT GRID IRON (Черные холмы) — N362NDXGB,
5 ROCK & ROLL (Сахара) — NZ0292NX9,
6 GENERAL SKY HAWK (Остров) — 5ZZQR9SX9

Сергей Перьков
г Москва



Jungle Book
Чтобы Маугли выстрелил двумя одновременно бананами, нажмите джойстик в сторону и быстро «Турбо В» Хочу заметить, что этот прием не всегда получается с первой попытки и только тогда, когда вы стоите на ровном месте

Алексей Лисун
п Заря
Балашихинский р-н
Московская обл

Captain America
После набора 200 кристаллов, щит приобретает способность лететь в одну сторону, потом в другую, а затем возвращаться к вам

Евгений Панферов,
г Калининград

Chip & Dale 3
Чтобы попасть в другой уровень, нужно на втором джойстике нажать одновременно все кнопки и нажимать «вверх-вниз»

Александр Волков
г Рязань

Сколько этапов в играх?
Batman 2 — 7x2,
Captain Skyhawk — 9,
Circus — 5,
Competition — 5,
Jackie Chan — 5,
James Bond — 4,
Kage — 5x2,
Nigel Mansell — 16,
Robocop 4 — 5 этапов,
Sun Wars — 4,
Terminator 2 — 5,
Toxic Crusadores — 6

Dendy,
г Дмитров Московской обл

Super Mario Bros. 1
В этой игре можно дойти до восьмого уровня, не проходя и двух Вот как это делается В подземной части первого уровня прыгните с лифтов на кирпичный потолок и бегите влево Оттуда вы сможете попасть в четвертый уровень В четвертом уровне после лифтов прыгайте вверх и вышибите из пустоты четыре подряд идущих стальных блока Теперь запомните самый высокий блок вышибать нельзя Разрушьте кирпичную панель над вашей головой, и из нее вырастет выход на бонус-уровень, в конце которого — выход на восьмой уровень!

Антон, Москва

Super Mario Bros. 3
При нажатии кнопки «В» внизу экрана появляется грибок, который, если нажимать «Select», превращается в разные вещи, в том числе, во флейту Теперь, если нажать кнопку «А», появляется возможность выйти на любой уровень

Алексей Борунов,
п Давыдово, Московская обл

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ — ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Robocop 4
Победив танк, а затем и следующего босса, нажмите кнопку «А», вам вернется вся энергия, затраченная на танк

Александр Волков
г Рязань

Jurassic Pork
На некоторых картриджах с этой игрой можно кнопкой «Select» переключить уровни

Максим Букин
п Селятино, Московская обл

Solomon's Key 2
Чтобы победить чудовище на последнем уровне (в десятом мире), надо засвистеть ему несколько раз ледышкой в волшебный камень на посохе

Кирилл Гашков
г Сергиев Посад

Tiny Toon
После того, как вы прошли первый уровень, кролик начинает прыгать от пройденного этапа к следующему В это время нажмите несколько раз «Select», а после этого, жмите джойстик в любом направлении Вскоре прилетит летающая тарелка Это босс Убив его, вы перейдете сразу на последний уровень

Вова и Сережа Куваевы,
г Москва

Tiny Toon 2
В игре существует неплохой прием, позволяющий увеличить скорость движения Стоя «лицом» персонажа вправо, нажмите на центр крестика джойстика Правда, здесь есть один минус вы на полном ходу можете врезаться в мышку, и ваша жизнь окончится печально

Александр Гордеев и
Сергей Белов
г Йошкар-Ола

Widget
Пароли 2 72-37-36,
3 12-39-50, 4 37 36 74,
5 79-21-24

Александр Пушкарев
г Хабаровск

Tom & Jerry
Во втором этапе третьего мира есть кружка, взяв которую можно тушить костры и горячие угольки

Мэри Линн 2,
г Москва

Tom & Jerry
Вредный совет Если нажать одновременно «Start», «Select», «А» и «В», то игра сбросится

Кирилл Охотин, г Москва

Wings
Чтобы переключить уровни, нужно нажать одновременно все кнопки, кроме «Start» Сколько раз нажмешь, такой уровень и будет

Юрий Кузнецов, г Москва

Norc
Чтобы убить последнего босса, надо подпрыгнуть и несколько раз выстрелить ему в голову, потом встать с ним на одном уровне и стрелять ему по позвонкам

Юрий Кузнецов г Москва



Soccer Two
LZC1CX PCBJBB
LDCLDB 4GBMBB
LZW1N1 ZDBJBB
LDCLPP UGBVSB
VWDZL4 MK5N2N
PDB1G2 1CDPLB
2CGQBB 2CJQVB

Антон Букреев
г Москва

НЕТ ПРОБЛЕМ & NO PROBLEMS

MegaDrive



Aladdin
Один из забавных моментов, которых полно в этой игре В первом уровне, если вы вскочите на верблюда, у толстого стражника спадут штаны!
Fred г Москва

Alisia Dragoon
Если вам надоело «резаться» на одном и том же этапе, подключите второй джойстик Теперь нажатием кнопки «С» вы сможете переходить через этапы Если же вы хотите вернуться на начальный этап, не потеряв при этом набранных прежде продолжений, лазеров и т п , нажмите джойстик влево и, не отпуская кнопку «С»
Тимур Насыров г Учалы, Башкортостан

Battletech
Пароль на 2-й уровень — STJNNN
Кирилл Охотин г Москва

Holyfield Boxing
После боя покупайте вещи так, чтобы ваша энергия, сила удара, защита лица и живота, то есть все четыре полоски, были равны
Илья Конов г Мытищи Московской обл

Cool Spot
Выбор уровней и неуязвимость
В меню OPTIONS наберите A,A,B,B,C,C,C,C,B,B,A,A,A,A,B,B,C,C Кнопка «А» — включение неуязвимости, кнопка «В» — выбор уровня
Кирилл Охотин г Москва

Flintstones
Играйте на уровне NORMAL. Если вы будете играть на уровне EASY, то после четвертого уровня, вам скажут, чтобы вы перешли на NORMAL
Просто Серега г Москва

Gunship
Код во вторую стадию: 19542366
Антон Микрюков г Москва

Jungle Book
Если вы хотите сразу помериться силами с Шерханом, нажмите «Start», затем «A,C,A, C,A C,A,C,B,B,B,B» А если вам вздумалось сократить время до 10 секунд, нажмите «Start», затем «A,B,B,A,A, B,B,A».
Антон Микрюков г Москва

Jungle Book
Чтобы перейти из этапа в этап вам необходимо нажать B,A,A,B B,A,A,B A,B,B,A A,B,B,A
Если вам захотелось чего нибудь необычного, попробуйте это влево,A, вправо, вниз, B, A,влево,влево,C,вправо,вверх и вниз Для игры вам придется перевернуть телевизор
Михаил Привезенцев Константин Данилов г Москва

Jungle Strike
Пароли с 23 жизнями
6 WSJYTGJDX9M
7 TMYBLJYK3KW
8 7GK9NZDYKYX
9 N4SPJBVWTWP
P E NO 2, г Москва

World of Illusion
При игре Микки Маусом
2 Гуфи, Дейзи, Гуфи, Скрудж
3 Гуфи, Плуто, Скрудж, Минни
4 Дейзи, Скрудж, Плуто, Гуфи
5 Скрудж, Гуфи, Гуфи, Плуто
При игре Дональдом Даком
2 Плуто, Скрудж Гуфи, Минни
3 Гуфи, Гуфи, Дейзи, Плуто
4 Дейзи, Скрудж, Гуфи, Плуто
5 Плуто, Гуфи, Гуфи, Скрудж
Андрей Рождественский г Москва

The Lion King
На призовом уровне (BONUS) со свиньей — если нажать A, B или C, свинья «рванет» и все призы на экра не исчезнут И нельзя ловить бабочку и черного жука Если это произойдет, BONUS закончится
Просто Серега г Москва

The Lost Vikings
Пароли (на уровни 2-19 см «Видео-Асс» Dendy® №14)
20 TTRS, 21 JLLY,
22 PLNG,23 BTRY, 24 JNKR,
25 RVTS, 26 CBLT, 27 HOPP,
28 SMRT 29 V8TR, 30 NLF8
31 WKYY, 32 CMB0 33 8BLL,
34 TRDS, 35 FNTM,
36 WRLR, 37 PDDY, 38 TRPD 39 TFFF, 40 FRGT,
41 4RN4, 42 MSTR
Кирилл Охотин г Москва

MIG-29
Коды
1 ECFPGTVDFBAJZB
2 KHXNWRJAGGGOHH
3 SNUMNTIFJGRDOP
4 OTUTMCMQDCTVJA
5 KRSTOVCOELXQLG
Михаил Привезенцев, Константин Данилов г Москва

Quack Shot
Если на первом уровне собрать все стручки перца, Дональд выпучит глаза и помчится вперед, размахивая руками В этот момент он неубиваем
Gayuver, г Брянск

Rambo 3
На последней стадии, когда вы деретесь с танком и вертолетом, стреляйте только в вертолет Когда вы его подобьете, он упадет на танк и тот тоже взорвется
Илья Конов г Мытищи Московской обл

Zombies
Пароли 9 XBRM 13 DCFK 17 ZMLN 21 VQBB 25 QLNK 29 QNKR 33 SDHM 37 BKVR 41 BZPM
Илья Конов г Мытищи Московской обл

Robocop vs the Terminator
Вот код, позволяющий выбрать любое оружие и получить 59 жизней Поставьте игру на паузу и нажмите AABBCC AABBCC AABBCC
BONUS в седьмом уровне Как только вы спуститесь по лестнице, по бокам которой полно пушек, идите влево, а не вправо (как показывает стрелка) Вы пройдете сквозь стену, затем поднимитесь на самый верх и войдите в дверь
Просто Серега, г Москва

Sonic The Hedgehog
В конце четвертого уровня не надо убивать босса, потому что после того, как вы подниметесь наверх, избежав воды, босс сам удерет Вам останется только освободить пленных
Антон Микрюков г Москва

Tazmania
На этапе «Ice World» есть тайник В самом конце этого этапа находится льдина, которая тонет, после того, как Таз на нее наступил Но не спешите сойти с нее вы не утонете, а провалитесь в потайную комнату три восполнителя энергии, жизнь и Continue Но будьте осторожны — в комнате гуляет пингвин
Алексей Тарасов, г Москва

Virtua Racing
Трассы задом наперед
Когда появится слово SEGA, нажмите A,B и вверх одновременно Затем во время заставки, не отпуская этих кнопок, нажмите «Start» и на экране MODE SELECT выберите окно со словом VIRTUA RACING задом наперед
Кирилл Охотин, г Москва

Super Nintendo



Jungle Book
Если у вас осталось мало сердец, подойдите к сове и киньте в нее банан, она же в ответ кинет в вас сердце
Илья Конов г Мытищи Московской обл.

Black Hawk
(др. назв. Black Thorne)
Пароли.
1. FBWC 2. QP7R 3. WJTV
4. RRYB 5. ZS9P 6. XJSN
7. GGDM 8. TJ1F 9. GSG3
10 BMHS 11 Y4DJ 12 HCKD
13. NBLF 14. JGBZ 15. MJXG
16 K3CH
Роман Агафонов г Москва

Zombies
Пароли.
4. TNRL 5. GHRT 8. NBGW
13. JFCZ 17. BKYZ 21. VXBB
25. XYLZ 29. YLZD 33. SJQT
37. BZVG 41 BRPK 45. VLHX
Роман Агафонов г.Москва

ХОЧЕШЬ ВЕРЬ – ХОЧЕШЬ ПРОВЕРЬ

Syndicate
В некоторых миссиях, где написано EVAKYEIT, надо опрыскать людей (секретных агентов) из баллончика. Тогда они будут идти за вами, и вам надо будет подвести их месту со стрелкой.
Илья Конов г.Мытищи Московской обл.

8 бит

Mission: Impossible Невыполнимое задание

Этапы 4 и 5

В мае исполнился год провала агентом 007 задания по спасению доктора О и его секретарши Шеннон из рук террористов. В «Видео-Асс» Dendy® №9 и 11 мы опубликовали попавшие в наши руки отчеты Джеймса Бонда и теперь можем с гордостью сказать, что наши суперагенты круче своего заокеанского коллеги. Ведь до встречи с доктором несчастному 007 не хватило самой малости. Правда, редакции, по ряду причин, так и не удалось узнать, как настоящие суперагенты расправляются со зловредным призраком в конце третьего этапа. Мы даже обращались за помощью к Великому Дракону, но тот, памятуя как его приняли за трехголового шпиона, уклонился от участия в задании и предложил просто подобрать пароли. Оказывается, если каждую секунду перебирать две комбинации, все возможные пароли этой игры будут обнаружены через какие-то 15 часов, то есть к концу второго 8-часового рабочего дня. Тогда можно будет, не отвлекаясь на промежуточных боссов, смело отправиться на последний этап игры. После столь обстоятельного объяснения Непогрешимого мы вынуждены ограничиться рекомендацией Леонида Захарова из Москвы проломить в последней комнате третьего этапа плиты пола вокруг главного призрака, пока тот будет крутиться на одном месте. В результате столь хитроумного трюка призрак то ли добровольно погибнет, то ли будет крутиться на одном месте до тех пор, пока вы его не добьете.

В общем, босс гибнет, открывая дорогу на четвертый этап. Ваш герой оказывается посреди Иранского нагорья у входа в приземистый домик. Смело входите внутрь и по лестнице в левой стене поднимайтесь на крышу. Здесь притаились два амбала с динамитом, их удобно снять из автоматической винтовки. Очистив крышу, спускайтесь вниз и, прошмыгнув мимо двух огненных струй, идите к верхнему выходу — динамитный обстрел с крыши вам уже не угрожает. Рядом с выходом будет стоять информатор, готовый сообщить, что путь к тюремному лагерю (где томятся О и его секретарша) скрыт при помощи хитроумного механизма иллюзий, замаскированного в какой-то скале. На улице слева вверху притаился еще один любитель покидаться взрывчаткой. Снимите его из винтовки, пройдите вверх до края пропасти и присмотритесь. Через бездну слева направо протянут хлипкий мостик. Прежде чем идти по нему, надо убедить бродящего по мостику охранника покинуть свой пост. Преодолевать мостик нужно быстро — хлипкая конструкция разваливается прямо под ногами. После пробежки приготовьтесь к встрече с обосновавшимися в горах террористами. Иллюзии поразительно напоминают действительность — там, где вы видите пропасти, действительно можно сорваться и насмерть разбиться, а там, где видна дорога, действительно можно пройти. Дорога идет все время вверх. Сначала вам встретится еще один хлипкий мостик, ведущий слева направо, а потом покажется мост, ведущий снизу вверх. Этот мост охраняет террорист со щитом, который постарается спихнуть вас в пропасть. Чтобы избежать участи профессора Мориарти можно либо взорвать под собой дистанционно управляемую мину, либо 7 раз ударить кулаком, а вот бумерангами пользоваться не стоит. При умелом обращении, этого охранника можно использовать в качестве скоростного транспортного средства, но до механизма иллюзии осталось совсем немного, так что лучше не рисковать и добираться пешком. Второй ведущий снизу вверх мост прикрыт двумя метателями динамита. Этот мост оказывается не столь прочным, как предыдущий, и обрушивается за вашей спиной в бездну. Теперь нужно проломить правую нижнюю скалу и вплотную подойти к открывшемуся выключателю механизма иллюзий... Как преобразилась местность! Теперь в стене слева открылся неприметный лаз, а вверху виден занесенный снегом мост. И оба пути ведут в тюремный лагерь.

Любителям головоломок можно предложить взять второго бойца (того, который дерется кулаками) и промчаться по свободной от сугробов кромке моста. После разборок с метателями динамита и пробежки по второму заснеженному мосту вы окажетесь у входа в подземелье. Обе комнаты подземелья оборудованы подвижными телекамерами. В первой комнате находится информатор, сообщающий, что в тюремном лагере находятся два выключателя (врет, на самом деле их здесь больше), а во второй находится выключатель распылителей ядовитого газа. Из второй комнаты вы попадете на лестницу, ведущую к люку в правой верхней части тюремного лагеря, и отсюда надо будет спуститься вниз и идти влево к приоткрытым воротам.

Если вы решили сохранить голову несломанной, ныряйте в лаз. Этот путь стерегут автоматчики. Здесь, чтобы добраться до лагеря, вам нужно будет либо, при помощи второго бойца, открыть электронный замок двери (код 1472, вы окажетесь прямо у ворот), либо бежать справа налево по комнате с распылителями ядовитого газа (даже простое нахождение в этой комнате смертельно опасно, если все же удастся сохранить жизнь, вы выберетесь через люк, находящийся в левой верхней части лагеря, и придется спускаться к воротам).

Пройдя сквозь приоткрытые ворота вы окажетесь в нижнем дворике лагеря. Здесь находятся пять домиков: левый — аптечка, центральный — возможное место нахождения пропуска, правый нижний — информатор, знающий, где пропуск, правый верхний — возможное место нахождения пропуска, а также проход в верхний дворик лагеря. Если информатор скажет «UP», пропуск у мужика в правом домике, «LEFT» — в центральном. В верхнем дворике лагеря находятся три домика: левый — проход в нижний дворик, центральный — выключатель сигнализации, правый — выключатель ям и дверь, открывающаяся при предъявлении пропуска и ведущая в комнату босса. Самый удобный способ пройти лагерь — отключить электропитание, вернуться за пропуском, подлечиться и идти на встречу с боссом.

Босс — злобный террорист, в правой руке он держит автомат, а левой носит секретаршу доктора О, прикрываясь ей как щитом. Каждое попадание в секретаршу уменьшает вашу собственную жизненную энергию, поэтому приходится маневрировать: бить врага в тот момент, пока он не успел развернуться в вашу сторону, после чего прятаться за угол. После гибели босса Шеннон убегает в нижнюю комнату, где вас поджидает О. Он сообщит, что террористы располагают ядерными ракетами и намерены спровоцировать третью мировую войну. Пуском ракет управляет компьютер. Вам необходимо убедить эту электронную машину, что в ядерной войне не может быть победителей. Для этого потребуется ввести в компьютер пароль MTKN и сыграть с ним в игру. Но компьютер будет на последнем, шестом этапе, а пока отправляйтесь вслед за доктором и его секретаршей на крышу. Там вашу компанию подберет вертолет.

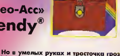
На этом участие доктора О в истории с террористами заканчивается, а вам предстоит прокатиться по швейцарским Альпам. Скоростной спуск похож на гонки второго этапа, но там можно было стрелять, а здесь придется отбиваться лыжными палками. В самом начале возьмите немного влево — трамплин позволит перепрыгнуть заграждения колючей проволоки. Чтобы успеть проехать через появляющиеся трещины нужно держаться вплотную к нижней границе экрана, но не увлекайтесь, помните о просеках со смертельно опасными пнями. Вторая такая просека выведет вас на островок с трамплином. Прыжок с трамплина, и вы уже летите на дельтаплане, плавно спускаясь на палубу качающейся на волнах подводной лодки. Даже Фантомасу такое было не под силу! Субмарина немедленно погружается и доставляет вас на остров Крит, ракетную базу террористов, где вам предстоят испытания последнего этапа игры.

G.Dragon









Архив «Видео-Асс» Dendy®

DUCK TALES

Вы включаете «Dendy» и слышите ту самую мелодию, которая почти год по воскресеньям собирала у телевизоров всех ребятишек: «Компания «Джонсон и Джонсон» представляет: «Утиные истории». Мы начнем почти так же: «Слоненок «Dendy» представляет: «Приключенческая игра «Утиные истории».

Как всегда элегантный, в котелке и с тросточкой, Скрудж Мак-Дак приглашает вас принять участие в экспедиции за спрятанными сокровищами (hidden treasure). Вроде бы дядюшка Скрудж не обеднел, с вами он общается при помощи мощного компьютера, но тяга к приключениям и, увы, к наживе оказывается сильнее, и он в очередной раз пускается в путь.

Одному путешествовать то ли грустно, то ли скучно, Скрудж готов взять в напарники любого обладателя «Dendy», но все-таки предварительно предлагает выбрать сложность маршрута: легкий (easy), нормальный (normal), трудный (difficult). Ведь пока что он вас не знает, не испытал в походных условиях. Начните с легкого, выбрав режим джойстиком или кнопкой «Select». Потом, когда вы докажете мистеру Мак-Даку свое умение, переходите к другим, более сложным вариантам, а пока нажмите на кнопку «Start» и внимательно изучите схему путешествий, которую демонстрирует компьютер дядюшки Скруджа.

Вам предоставляется на выбор пять малоизвестных районов, в которых спрятаны сокровища:

— Амазонка (the Amazon);
— Трансильвания (Transilvania);
— Африканские копи (African mines);
— Гималаи (the Himalayes);
— Луна (the Moon).

Выбор района выполняется джойстиком и нажатием кнопки «А». Но перед тем, как нажать эту кнопку, обратите внимание на два небольших экрана, расположенных по бокам компьютера. На них всезнающая машина показывает то, что вы должны в итоге найти в данном районе.

Итак, вы нажимаете кнопку «А», покидаете гостеприимный Утиный Город (Duckburg) и с некоторым удивлением замечаете, что уважаемый мистер Мак-Дак как-то легкомысленно снаряжен для столь трудного и опасного путешествия — только тросточкой. Но в умелых руках и тросточка грозное оружие! Чтобы воспользоваться им нажмите джойстик вниз и одновременно пару кнопок «А» и «В» (высокий прыжок с ударом тростью вниз) или «Турбо-А» и «Турбо-В» (частые, но невысокие прыжки с ударами тростью вниз). Дядюшка Скрудж ловко пользуется тем, что может летать. Большинство врагов он убивает ударами сверху. Но главное, этим приемом он разбивает сундуки, которыми, оказывается, просто заполнены эти места на Земле и даже на Луне. А в сундуках несметные сокровища, не только увеличивающие состояние дяди Скруджа, но и дающие ему дополнительные жизни и даже делающие его на некоторое время неубиваемым.



Но утка не орел. И мистер Мак-Дак не на каждого врага может запрыгнуть сверху, не на каждую стену взлететь. Для преодоления подобных препятствий Скрудж пользуется ударом лапой (джойстик по направлению движения вместе с кнопкой «В» или «Турбо-В»). В особо трудных случаях ему на помощь приходит робот Гизмо Дак, который может взорвать любую стену.

Скрудж думает, что путешествует без племянников, однако они самостоятельно следуют за ним, и хотя зачастую попадают в неприятные ситуации, иногда дают Мак-Даку полезные советы, куда пойти или что сделать.

Время от времени прилетает Зигзаг, известный тем, что всегда приземляется, и предлагает вам и Скруджу Мак-Даку бросить все эти сокровища и вернуться обратно в Утиный Город. Если путешествие вас уже утомило, в ответ на его вопрос нажмите кнопку «А» (Yes). Если вы готовы продолжать путешествие нажмите «В» (No).

Вот в такой компании, с потерями и находками, проходите вы этап за этапом, сражаясь с обезьянами в Амазонии, скелетами в Трансильвании, летучими мышами в Африканских подземных пещерах, горными козлами в Гималаях и пришельцами с летающей тарелки на Луне. Каждый этап завершается поединком с хранителем сокровищ, которого невозможно победить одним ударом. Но победа над ним приносит Скруджу и вам массу денег в твердой валюте. Вообще иметь деньги в этом путешествии весьма полезно. Даже неподкупный Инка в Амазонии откроет вам дверь за соответствующую плату. Учтите это, когда вернетесь с Луны на нашу грешную землю.

НОВОСТИ / НОВИНКИ

«Игровая энциклопедия»

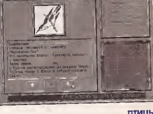
(Александр Прохоров, тел.433-88-13, г.Москва)

Родители! Случайно не подумайте, что это энциклопедия игр, и вашему ребенку-прогульщику вновь предлагается развлечение, отвлекающее чадо от подготовки к городской контрольной. Хотя «энциклопедия» — сама игра, она является овеществлением заветной мысли всех родителей и учителей, что можно ОБУЧАТЬСЯ ИГРАЯ. В данном случае, играя на компьютере типа IBM PC/286 (или более мощном). Учит же «Игровая энциклопедия» детей от 4 лет и старше считать и читать, разбираться в нотных знаках и оттенках цветов, основах химии, кристаллографии и политической географии и даже в правилах дорожного движения. Овладевание знаниями происходит в процессе погони забавного человечка за денежным знаком в форме монеты, маячащим где-то у границы экрана. Человечку может и лень напрягаться, соображать, являются ли слово «Mad» и «Crazy» синонимами, правда ли, что Копенгаген — столица Дании и равно ли римское число «DCCC» восьмистам, но монетку-то достать хочется! Глядишь, меркантильный интерес победит его лень, и с вашей помощью в его круглую голову начнут течь реки знаний, по дороге оседая и в голове играющего.

Но мало много знать, нужно еще и уметь быстро соображать. При переходе на более высокие уровни сложности (а их в каждой теме по шесть) монетка начинает «резвиться» и убегать от вас. Теперь игра из разряда «кладоискательских» переходит в разряд «погонь». Вам предоставляется возможность доказать, что мысль — быстрее всего на свете, и уж быстрее монетки, по крайней мере.

ПТИЦЫ. Чтобы двинуться к монетке, выберите «ласточку» или «самую большую птицу».



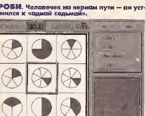


ПТИЦЫ

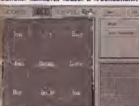
Буробоков белолобзко. Роды познакомиться.

Да, кстати, о почему эта обучающая игра названа энциклопедией? А потому, что вы имеете возможность в любой момент игры сделать запрос и получить справку, характеризующую объект, будь то государства, нотный знак, химический элемент или птица.

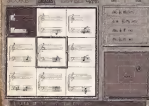
ДРОБИ. Человечек на зериам пути — аи устремился к «адиай седьмай».

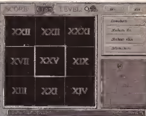


АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК
Вы, конечно, догадались, что синонимами «Bottom» являются «Base» и «Foundation».

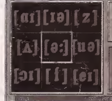


НОТНАЯ ГРАМОТА. Ваш человечек собирается взять неверную ноту.





РИМСКИЕ ЦИФРЫ
Опять двадцать пять. Теперь по-римски.



ТРАНСКРИПЦИЯ. Как вы сказали? Совершенно верна, у вас классическое Оксфордское произношение.



УСТНЫЙ СЧЕТ. Легкотня для малышей? Сыграйте в эту игру на 6-ом уровне сложности, потом поговорим.

СПАСИБО!

В статьях номера использованы материалы, которые прислали в редакцию следующие читатели: Дмитрий Аракелов, г.Красноярск, Дмитрий Бешкарев, г.Москва, Олег Богатырев, г.Волгоград, Алексей Коваленко, г.Голицыно, Павел Салий, г.Голицыно, Евгений Хомутов, г.Волгоград, Алексей Шерстобитов, Москва, Эдуард Щербаков, Санкт-Петербург, Alex, г.Москва, FAV, г.Москва

Благодарим Мишу Привезенцева и Костю Данилова из Москвы, приславших вместе со своим материалом видеопленку, запечатлевшую прохождение описываемой игры.

Особая благодарность авторам постера этого номера **Аллахвердиеву А. и Ткачеву Василию,** а также **Ивону Отчику** за рисунок «Страна Донки Конга» («Видео-Асс» Dendy® №18/2 стр.3 и №19 стр.41)

ПРОДОЛЖАЕТСЯ ПОДПИСКА на II полугодие 1995 года по каталогу Распечати

ВИДЕО-АСС ЭКСПРЕСС индекс 73585

ВИДЕО-АСС ПРЕМЬЕР индекс 73587

ВИДЕО-АСС Dendy® индекс 73586

Сдано в набор 15.07.95г.
Подписано к печати 25.07.95г.
Выход в свет 14.08.95г.
Формат 60х90/8, печать офсетная

Редакция «Видео-Асс», 109280 Москва, Велозаводская, дом 6а
Тел. (095) 118-89-55, 279-95-59,
факс (095) 118-89-47

Верстка оригинал-макет **ВИДЕО-АСС**	Россия
Слайды, пленки – Ашетт Филипакки-пресс	Франция
Цветоделение	Россия
Печать	Италия

Верстка изданий «Видео-Асс» производится на оборудовании Apple Macintosh, поставленном фирмой «V I Ltd» Тел. 231-97-18, факс 233-59-65

Как нас найти

Автозаводская (посл. вагон от центра) М
дом 6а
сквер
Автозаводская улица
Велозаводская улица
рынок

РЕДАКЦИЯ **ВИДЕО-АСС**

Владимир БОРЕВ — главный редактор
Андрей СМОЛЬНИКОВ — гл. художник
Елена Крымова — 1-й зам. гл. редактора
Сергей Булгаков — ген. директор издательского дома
Леонид Потапов — зам. ген. директора
Лилия Коган — зам. гл. редактора по технологии и производству
Марина Горлова — отв. секретарь редакции

«Видео-Асс» Великий Дракон
Валерий Поляков — ведущий редактор журнала
Зоя Жаркова – художник
Вадим Захарьин – ведущий специалист
Василий Селезнев – ведущий специалист
Алексей Филатов – компьютерная верстка

Георгий Самсонов — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» ЭКСПРЕСС**
Дмитрий Сальинский — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» ПРЕМЬЕР**
Владимир Парийский — ответственный секретарь журнала
Николай Абрамов — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» КОРОНА**
Любовь Алова, Ольга Рейзен — ведущие редакторы отдела **«Видео-Асс» ФАВОРИТ**
Лариса Гагарина — ведущий редактор отдела **«Видео-Асс» САТЕЛЛИТ**
Андрей Золотов — вед. редактор журнала **«Видео-Асс» ФОТОМАГАЗИН**
Людмила Картузова — референт координатор
Татьяна Перцева — технический редактор
Ирина Потемина — корректор
Галина Страшненко – зав. отделом иллюстраций
Анна Туркель, Ирина Пономарева, Екатерина Хохлова – переводчики

Члены Редакционного совета:
Кристиан Левенер (Франция)
Ринальдо Бианда (Швейцария)
Эрик Венсен (Франция)
Жан-Жак Бернар (Франция)
Марко-Марио Гонзано (Италия)
Миро Гори (Италия)
Григорий Симанович (Россия)

Татьяна Королева-Гябелко — зав. корпунктом в Варшаве
Паскаль Женэн — зав. корпунктом в Париже

Адрес редакции:
109280, Москва, Велозаводская ул., 6а
Для писем: *103031, Москва, а/я 3*
Телефоны: *118-89-55, 279-69-88, 151-96-87*
Факс: *118-89-47*

Цена свободная. 1995 год.


«АМО»
344-99-99 (с 8 до 24)
✓ ТРИ ГОДА ГАРАНТИИ
на все товары
✓ Продажа товаров в рассрочку
✓ Доставка, подключение
✓ Сервисное обслуживание
✓ Продажа товаров со скидкой по внешнему виду
стиральные машины
холодильники, морозильники
электро и газовые плиты
посудомоечные машины
воздухоочистители
мелкая бытовая техника
спец. моющие средства
Отечественные и импортные
Оптовая торговля – (095) 344-99-35
МАГАЗИНЫ
Каширское ш., 57, корп. 2 | Сабурово | без вых | 344-97-48
Автозаводская ул., 5 | "Огонек" | без вых | 275-43-14
Графский пер-к, 4/9 | м. "Алексеевская" | без вых. | 287-37-09
Зеленый проспект, 6, корп. 2 | м. "Перово" | без вых | 306-69-11
Профсоюзная ул., 142 | м. "Теплый стан" | без вых | 420-07-47
Чернышевского ул., 17 | м. "Чистые пруды" | без вых | 925-00-73
Петрозаводская ул., 24 | м. "Речной вокзал" | 455-42-51
Тихвинская ул., 3, "Салют" | м. "Новослободская" | 973-43-22
Рублевское ш., 40, корп. 3 | м. "Крылатское" | 413-85-15
Люблинская ул., 126, стр. 1 | Марьино | 348-28-01
Кубанская ул., 29 | к/т "Алтай" | 350-40-33
Широкая ул., 31/5, "Норд маркет" | м. "Медведково" | без вых | 476-65-11
Алтуфьевское ш., 80 | м. "Алтуфьево" | 909-13-65
Наташи Ковшовой ул., 5/2 | Очаково | 437-98-89
Хачатуряна ул., 7 | м. "Отрадное" | 903-00-97
Пролетарский пр-т, 19/1, "Надежда" | м. "Кантемировская" без вых | 323-70-10
г. Мытищи, Колонцова ул., 5 | "Три М" | 582-48-10
greatdragon.ru



117049, МОСКВА, КРЫМСКИЙ ВАЛ, 9 ТЕЛ./ФАКС: (095) 237 08 32